CREST ind.

アーマード・コア

EXTRA GARAGE VOL.4

エド・ワイズ レポート

お前がこのデータを見ているということは、
無事最期の戦いに勝利したということだろう。
おめでとう。

このデータはリサーチャーである俺が、お前への最期の手向けとして作ったものだ。
お前がいままで戦ってきた強敵、最期に戦ったかもしれない未知の存在、
そして俺がただひとりリサーチしていなかった最期のレイヴンであるお前自身。
それらを俺なりに分析し、レポートとしてまとめた物だ。

最期の戦いに勝利したお前は、恐らく他者の追随を許さぬ
最高の力を持つ唯一のレイヴンとなるだろう。
敵も居らず、そして対等の力持つ存在もいないこれからの日々。
いままで味わったことのない、強者ゆえの孤独にお前が浸ったとき、
このレポートをもう一度見て欲しい。
ここには、お前がレイヴンとして死線を潜り抜けた記録がある。
常識を超えた敵の姿がある。
そしてお前が、自分自身を見つめ直すきっかけがあるのだから。

そう遠くない未来、お前の力を必要とする時代が必ず来る。
だからそのときを、待っていて欲しい。
絶大な力を持つ、戦乱の魔鳥が再び羽ばたく新たな時代を……。

一日も早く、お前が孤独から解放される日を願って。
エド・ワイズ





アーマード・コア EXTRA GARAGE IV

エド・ワイズ レポート

INFINITY EVOLUTION ARMS

無限に進化する兵器

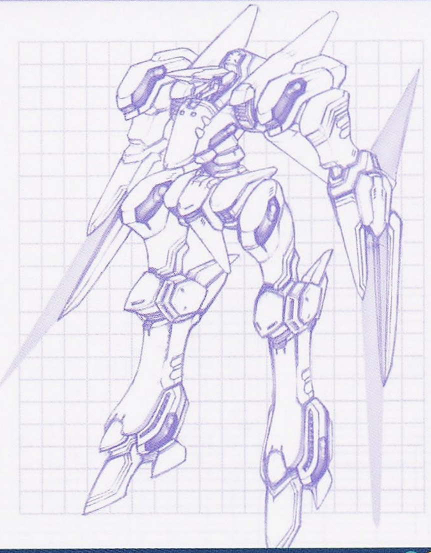
インターネサインが生み出す無人戦闘兵器パルヴァライザー。彼らについて得た情報をここに記する。

インターネサインが産み出す旧世界の悪夢

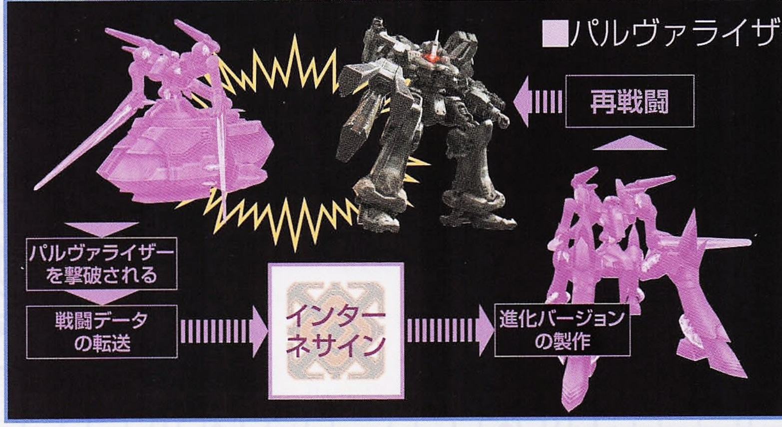
パルヴァライザー

インターネサインの守護機

再起動を果たした旧世界の遺産"インターネサイン"。その正体は自律型巨大コンピュータであった。動けぬ己の代わりとして、外部端末機体パルヴァライザーを造り上げたインターネサインは、その創造にあたり、戦闘データを本体に転送することで機体を強化改修できるフィードバックシステムを搭載した。つまりパルヴァライザーはインターネサインがある限り、無限に強化され続ける兵器として誕生したのだ。彼らの進化の連鎖を止める方法は、ただひとつ。それはインターネサイン本体の破壊だけである。



■パルヴァライザー進化のシステム



■パルヴァライザー進化のシステム

戦闘を行なう際、彼らはまず敵機のスキャニングから入る。敵機のデータもまた、自分の進化の糧とするためだ。そして戦闘の最中は自機と敵機の状態データを蓄積。敗北した場合は、暗号化されたデータをインターネサインへ転送し、新たな機体を作成する。こうして彼らは、無限の連鎖でデータを蓄積し、短時間に驚異的な進化を繰り返した。また彼らの進化を支えたのは、ACと類似したパーツ共有化システムである。強化が必要なパーツのみを交換することで驚異的な進化速度を維持していた。

インターネサイン

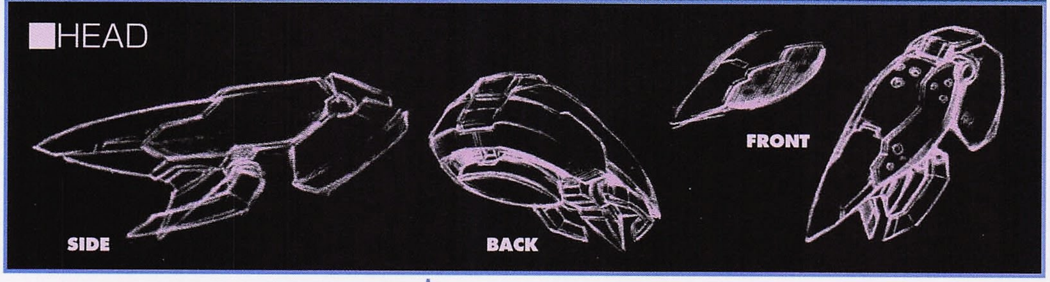
インターネサインとは、サークシティの地下最深部で発見された、自律型巨大コンピュータらしい。もちろんいつ造られたのかも、製造された目的も不明だ。いまのところ分かっていることは、インターネサインが特攻兵器生産プラントの管理と特攻兵器自体の制御、そしてパルヴァライザーの統括生産機構であるということだけだ。

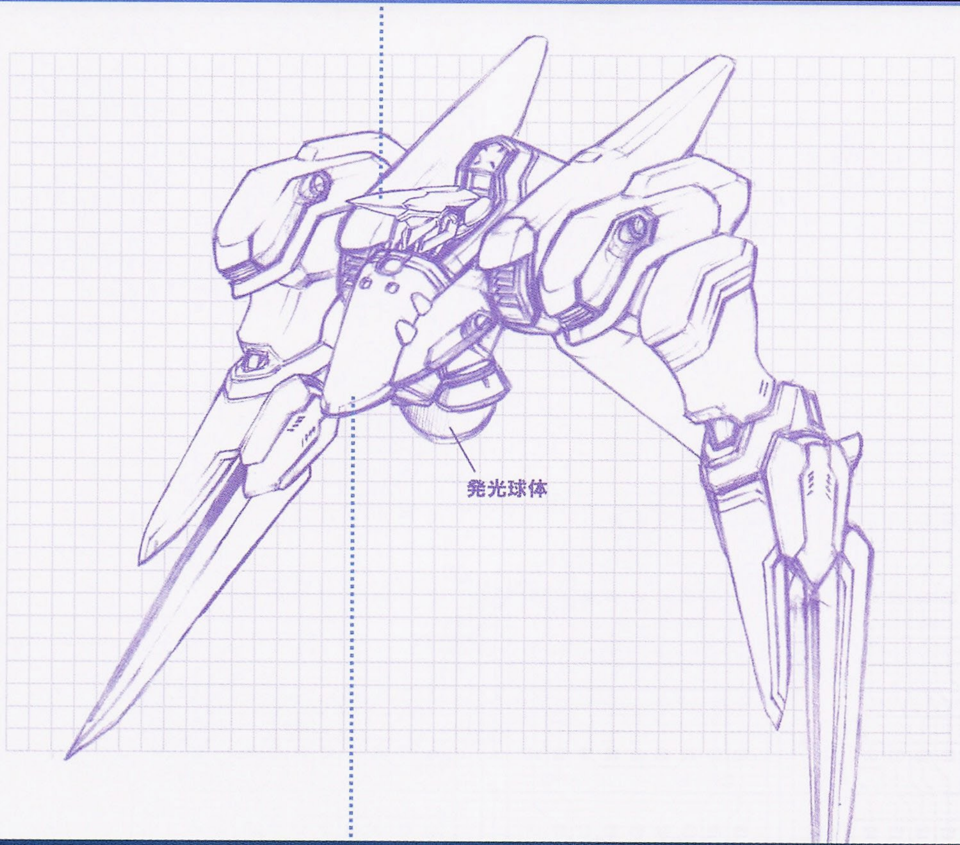
ちなみにこの情報は、お前から報告のあった謎の兵器(パルヴァライザー)とジャック・Oの不審な動きを調べるうちに偶然手に入れたものだ。どちらも、サークシティにつながっていたのでな。このデータには、その時に得た情報解析した結果、俺なりの考えを記させてもらった。どこまで当たっていたかは、お前が戻ってきたときに確かめさせてもらうさ。

パルヴァライザー共通パーツ

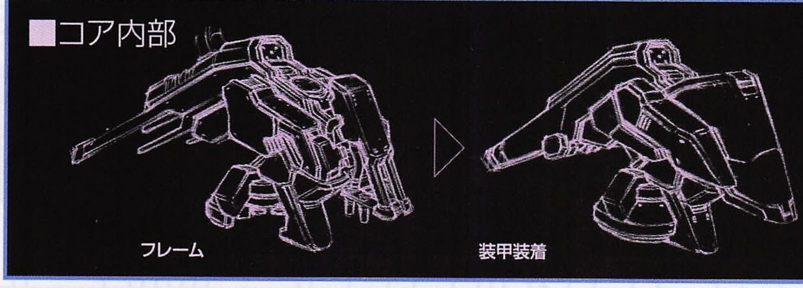
現状3パターン確認されているパルヴァライザーに共通するパーツを紹介する。

■HEAD





■コア内部



機体の骨格となるフレームの形状、そしてフレームの上に装甲を装着する形も、現代のACとの類似点が多い。これはインターネサインがパルヴァライザーを製造する際に、ACを参考にしたと推測される根拠のひとつだ。ただし、パルヴァライザーにはパイロットが搭乗しないので、ACのコアに当たる胸部内部の空間には若干の余裕がありそうだ。

共通パーツ

パルヴァライザーは胸部(コア)を中心に、頭部と腕部に関しては外装の変更は行なわれていない。ただしこれは見た目だけで、内部は別物だと考えたほうが賢明だろう。もちろん"次"に現われるやつもな。見た目が同じだからといって、性能も同じだとは考えるなよ。

ACを模した兵器

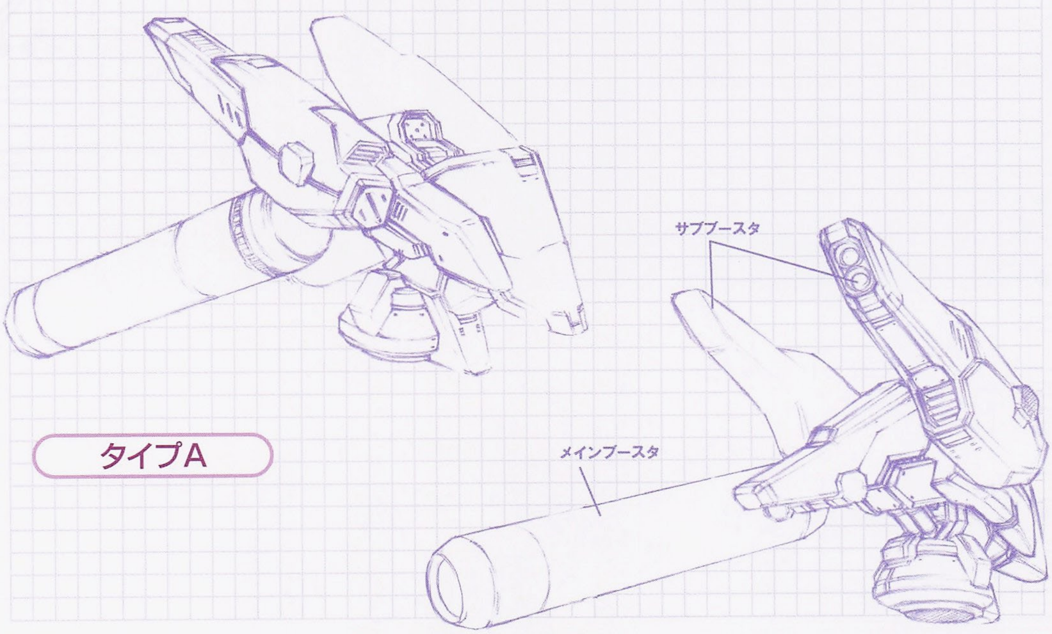
パルヴァライザーの共通パーツは、ACのコアシステム同様に各パーツの接続部を統一規格化していることが特徴だ。これによりパルヴァライザーは、事前に造り上げたパーツとの交換で、短時間での装備換装が可能となっているのだろう。恐らく、内部パーツも交換が可能になっているはずだ。

これはインターネサインが現代最高にして最強の兵器たるACのデータを参考にパルヴァライザーを造り上げた証拠だと俺は考える。インターネサインはACのコアシステムを模倣したことでより早く、より簡単にパルヴァライザーを進化させられるのだ。なぜなら、機体全体を強化しなくても、必要とされるパーツだけをバージョンアップすれば、ACと同じようにパルヴァライザーを強化できるのだからな。だからこそ、こんな短時間に3度ものバージョンアップが行なえたのだろう。

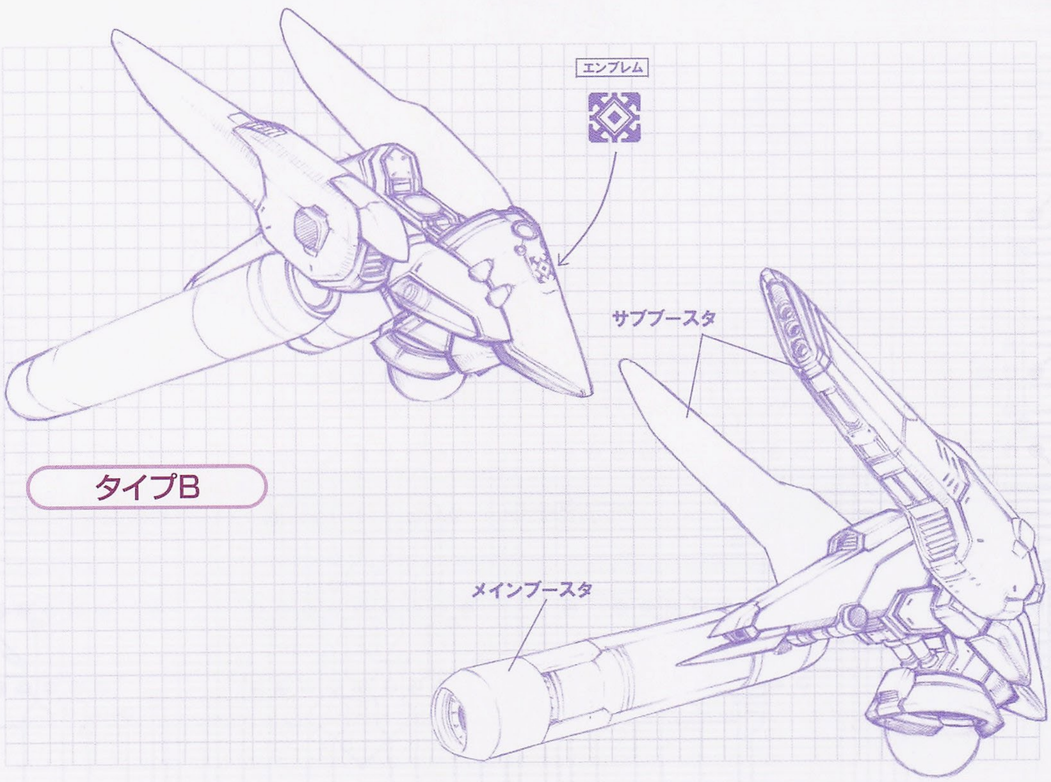
それにしても、人間が効率を求めて造り上げたコアシステムが、こんな形で人類の敵に力を与えてしまうとは、本当に世の中とは因果なものだな。

パルヴァライザー コアデザイン

進化に伴い洗練化されていく胸部（コア）パーツのデザインを紹介する。



タイプA



タイプB

パーツの進化

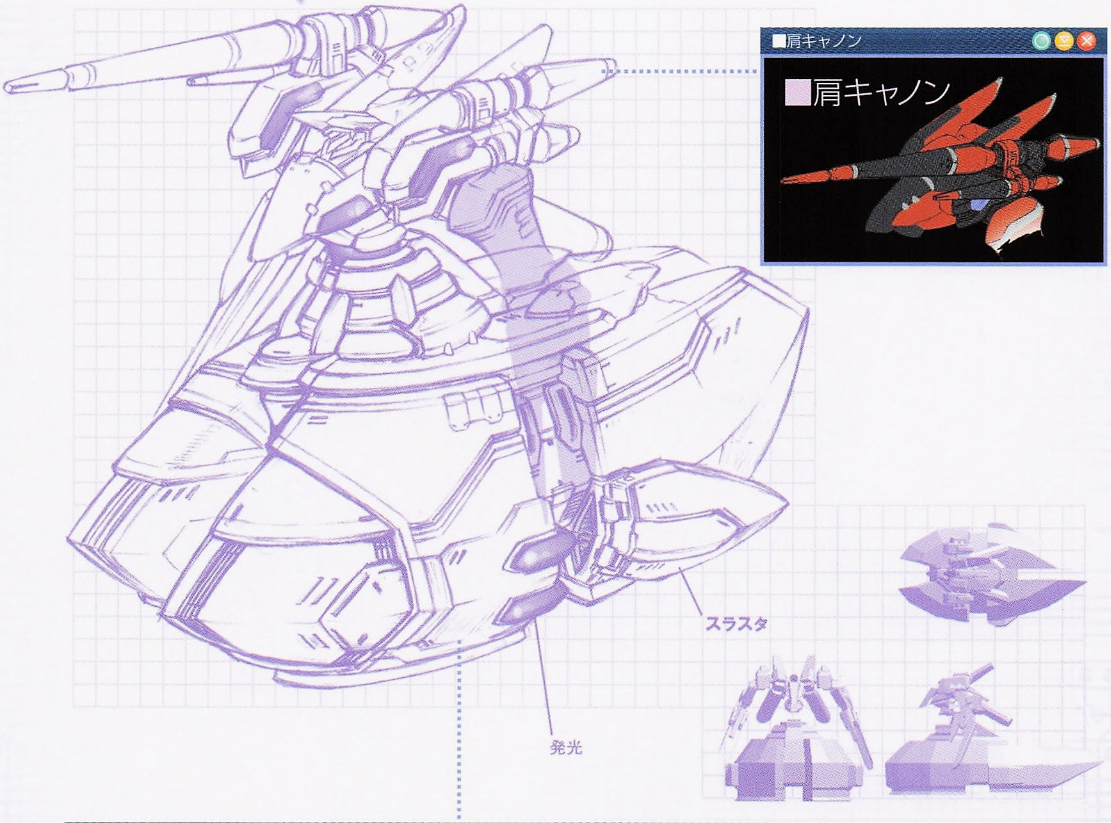
パルヴァライザーの胸部や腕部などの共通部分のデザインは、進化しても同じだと考えていたが、よく調べてみると進化に伴いデザインが洗練化されていたようだ。ふたつを並べて見比べると一目瞭然だ。

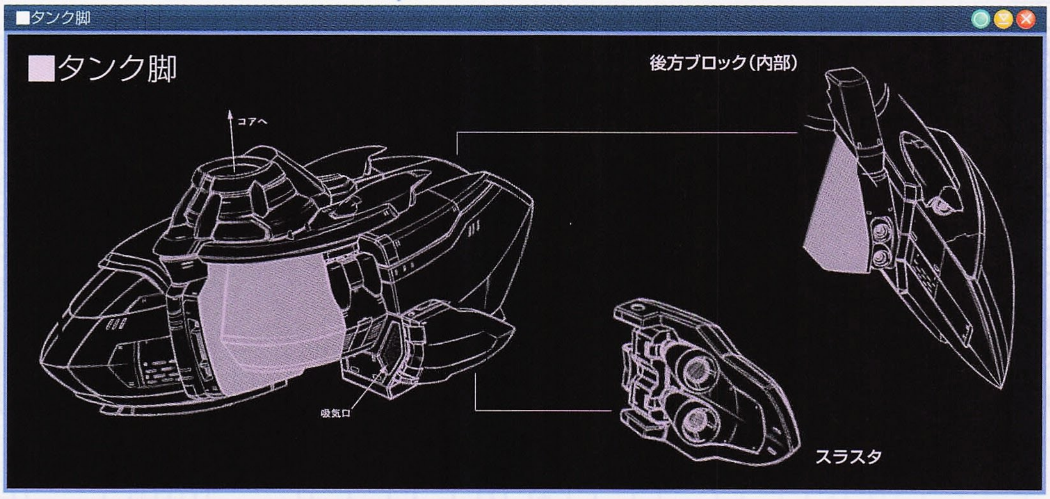
性能の進化に伴い内部が強化されるのは当然だが、強化に伴い外装も最適化されているのだろうか。憶測でしかないが、恐らくタイプAのコアが進化した結果がタイプBなのだろう。ACパーツにもいえることだが、バージョンアップされたパーツは、デザインも洗練化されていく。タイプBのコアを持つパルヴァライザーと、お前が戦っていないことを祈らざる得ないな。



パルヴァライザー・タンク型

インターネサインが最初に造り上げたパルヴァライザーが、このホバータンク型の機体であった。驚くほど高い耐久力と、肩の高出力レーザー砲。そして両腕のブレード。機体性能だけならば、ACをも凌駕する性能を誇る兵器である。





いまを知るための初期型

インターネサインがこの機体を造り上げた真の目的は戦闘での勝利ではなく、戦闘を通じてのデータ収集だったのかもしれない。この機体の内部構造を調べてみると、数多くのセンサーが内蔵されていた。しかもこのセンサーは、外部情報ではなく、パルヴァライザーの内部状態を詳しく把握するためのものだった。これは、おそらくインターネサインが現代技術の水準と現代最高の兵士であるレイヴンを評価するために造ったからだろう。この機体で勝てればよし、負けても次作機の試金石とする。負ければ負けるほど強くなるパルヴァライザーの行き着く先は、人類の想像を超えた超兵器かもしれないな。

ACの歴史を踏襲

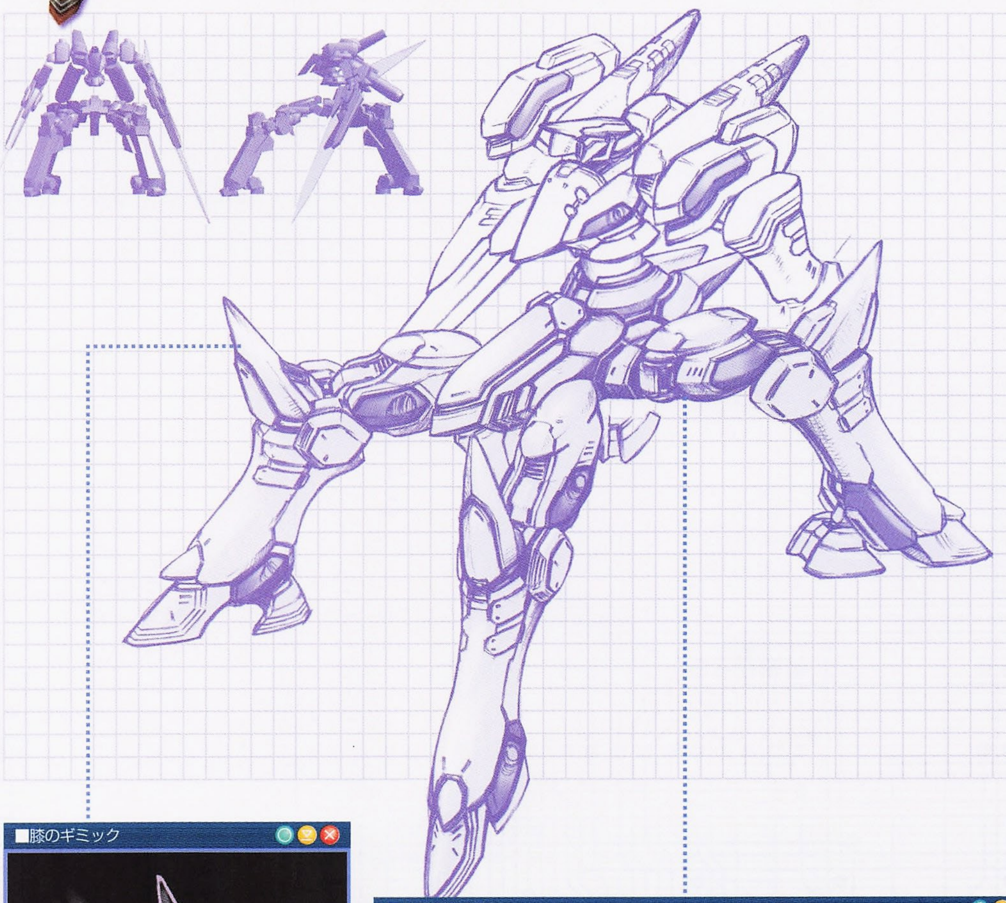
最初に造り出されたパルヴァライザーがタンク型というのも興味深い話だ。すでにパルヴァライザーがACを模して作られた兵器であることは伝えたが、その歴史までをも踏襲しようとしているのかも知れない。AC誕生には幾つかの説があるが、そのなかに「戦車の強化改造がAC誕生のきっかけである」という説がある。これは戦車の砲塔部分を取替え可能なパーツにすることで、戦車に汎用性を持たせようとした計画だったらしい。ある歴史家は、この計画こそ人類がコアシステムという発想に辿り着く第一歩だったと説いている。ちなみにこの歴史家は、定説とされているMTを起源とするAC誕生説を否定しているわけではない。あくまでMTが生まれる以前に、ACの中核と言えるコアシステムの発想に辿り着くきっかけがあったと説いているのだ。

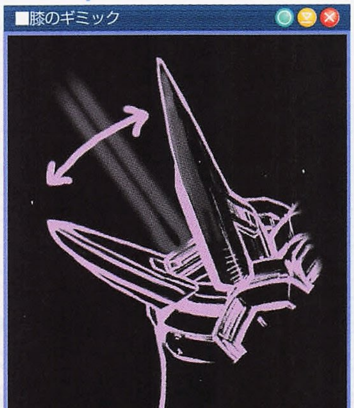
インターネサインがこの説を知っていたかどうかは不明だが、皮肉にもパルヴァライザーの進化は、この説と同じ流れになるのかもしれないな。

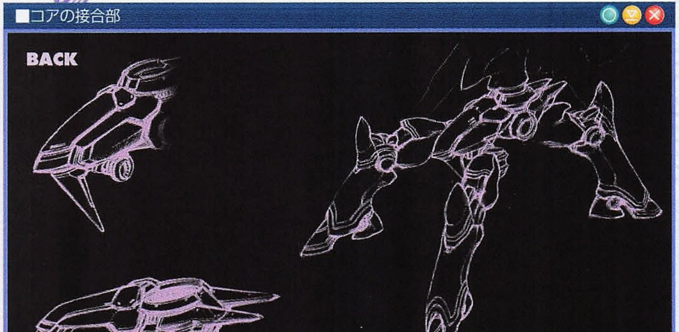


パルヴァライザー・四脚型

タンク型から進化した四脚型パルヴァライザー。タンク型の段階で絶大な威力を誇っていた高出力レーザー砲はさらに強化され、ブレードの切れ味も格段に増していた。そしてタンク型の欠点であった機動力の低さを、進化で克服してきた。







機動力の重要性

一番最初に手をつけてくるとは思ったが、本当にしてくるとは正直驚いている。インターネサインはタンク型で露呈した機動力の低さを、バージョン2である四脚型で早速修正してきた。ただ、ACならば機動力の強化＝軽量化＝武装の弱体化というパターンとなるのだが、卑怯なことにパルヴァライザーは機動力と同時に攻撃力を強化してきた。

……なんというか、調べれば調べるほど、こんな化物を倒したお前が頼もしくあると同時に、少しだけ恐くなるな。

機体制御能力の進化

四脚型となったパルヴァライザーは、武器や機体の性能アップに目が奪われがちだが、最も進化したのは機体の制御能力だ。この段階で、一流といわれるレイヴンの操縦技術に匹敵する機体制御を、パルヴァライザーは可能としていた。つまりわずか一度の進化で、大半のレイヴンを凌駕する存在へと辿り着いたわけだ。インターネサインの学習能力は、本当に恐ろしいな。

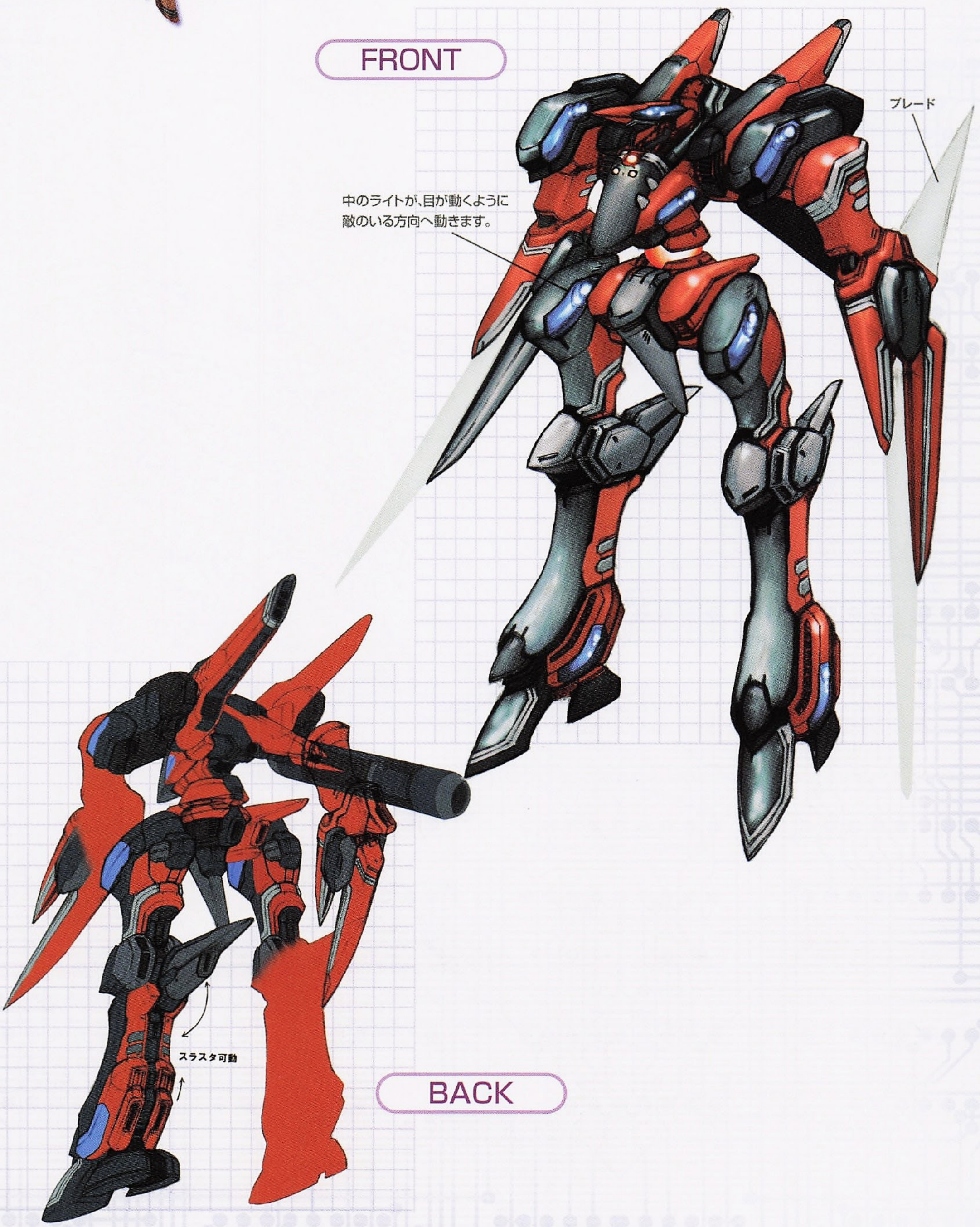
だが、パルヴァライザーの進化はまだ止まらない。なぜならインターネサインが"レイヴン"として認識し、必要な戦闘能力の基準としているのがタンク型を、そしてこの四脚型を倒した"お前"だからな。

……いまさらだが、タンク型を倒したのがお前でなければ、インターネサインもこれほど急激な進化をパルヴァライザーに求めなかったかもしれないな。



パルヴァライザー・二脚型

ACの代名詞ともいえる人型のシルエット。ついにパルヴァライザーも、二脚型の脚部を手に入れた。この段階で、パルヴァライザーはACを完全に模倣しきれたといっていいだろう。そして性能は、機動力、攻撃力ともに四脚型を凌駕している。



発揮できなかった本来の性能

お前から直接得られたパルヴァライザーのデータは、この二脚型が最後となる。四脚型と比べ、耐久力こそ若干しか上がっていないが、ブースタ出力の上昇、レーザー砲の仕様変更、そしてブレード性能が格段に強化された点が確認できている。

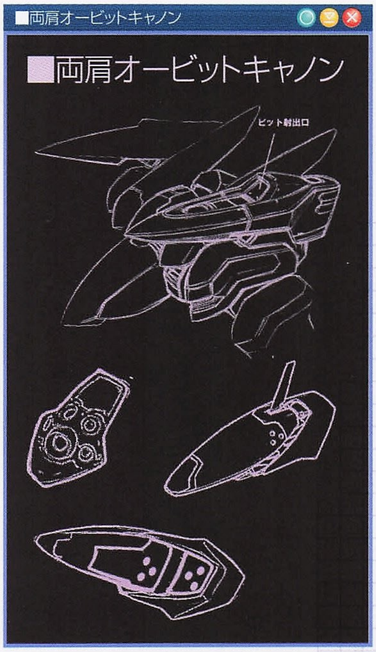
もう、この段階で対AC用兵器としては完成されているといってもいい。正直、このパルヴァライザーに対抗できるレイヴンなど、俺の知る限りお前以外では一人か二人いるだけだからな。

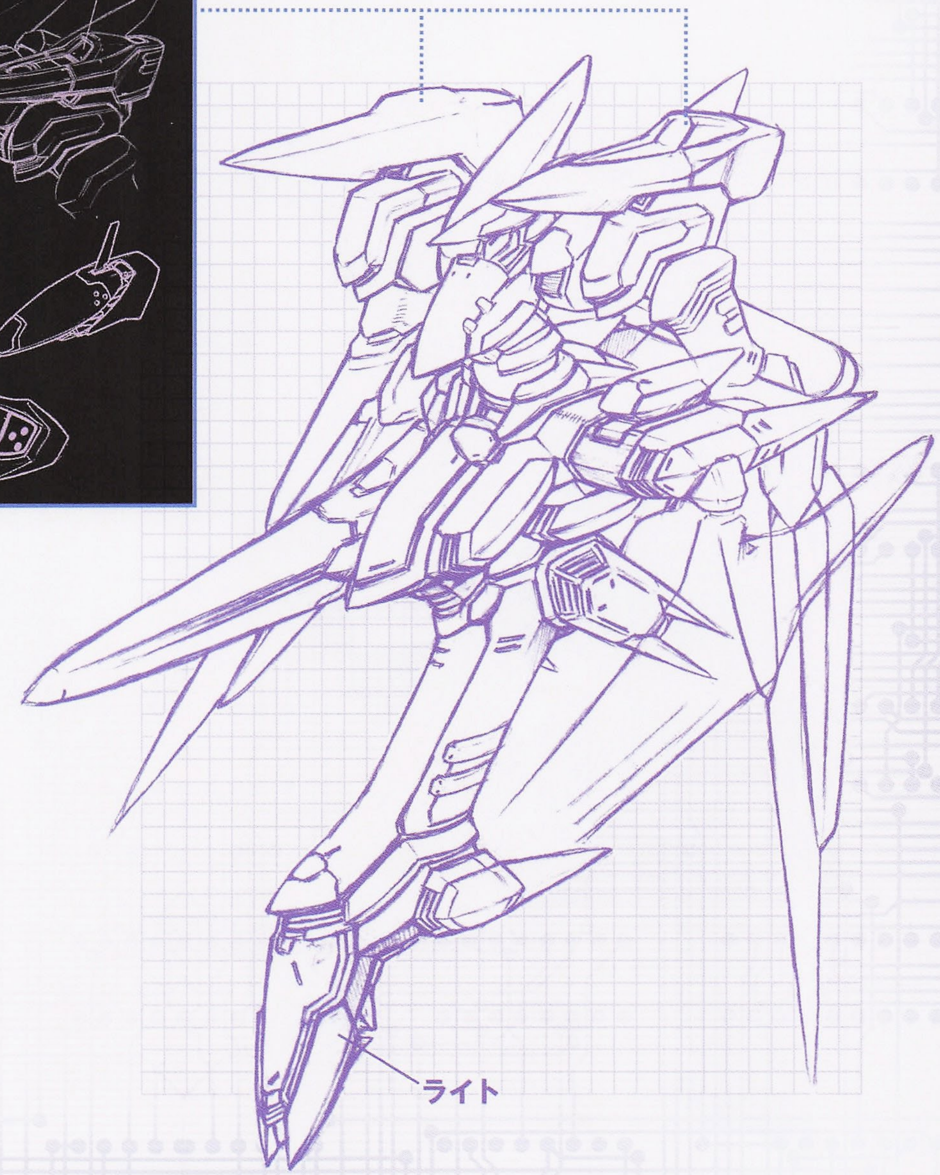
だが、どうも気になることがある。じつはお前から得たデータをもとに戦闘シミュレートをしてみると、このパルヴァライザーが本来の性能を引き出せていない可能性が出てきた。俺はこのパルヴァライザーをACに見立て、ある人物を搭乗させるという条件でシミュレートした結果、二脚型の攻撃性能が格段に向上したというデータを得ている。無人兵器であるパルヴァライザーに人が、それもレイヴンが搭乗することなどありえないが、それでも万が一その様な事態が発生したら、もう誰にも止められないかもしれないな。



パルヴァライザー・フロート

パルヴァライザーの出現から約9時間。現在、午前5時の段階でパルヴァライザーが得ていないACの姿がフロート型だ。これは、ACを模倣するパルヴァライザーが辿るであろう、ひとつの進化形状といえる。願わくば戦いたくない相手だ。



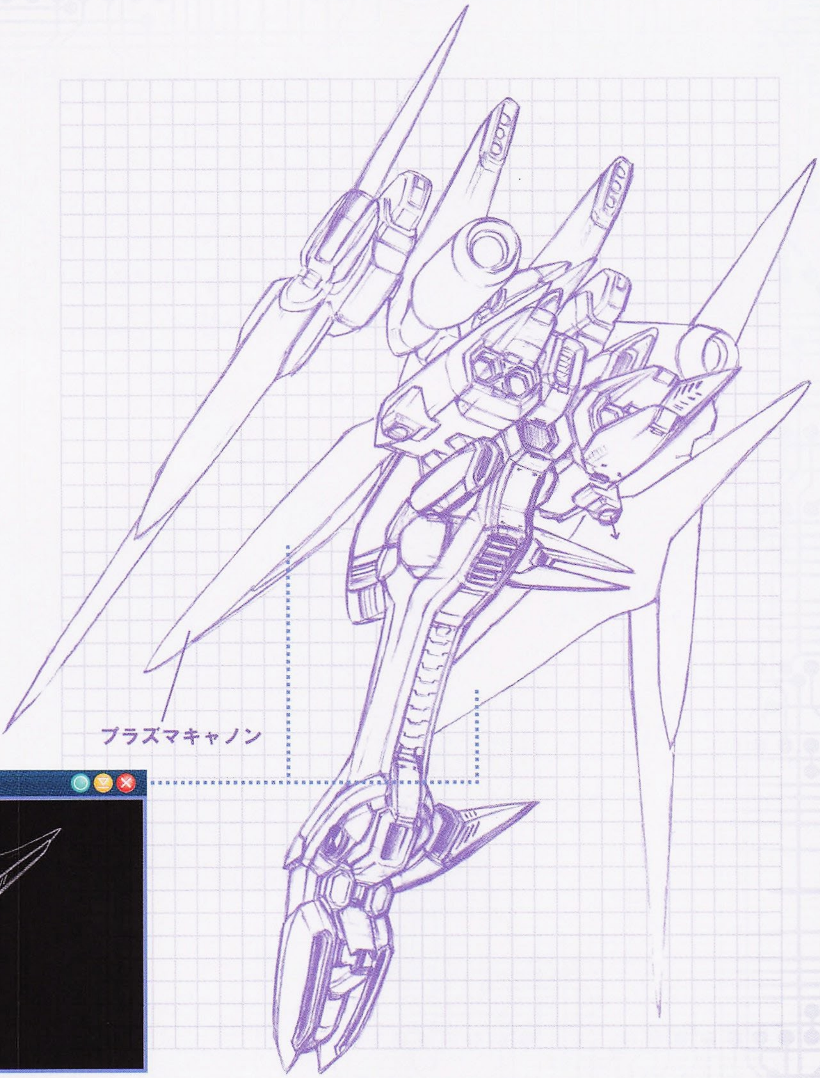


シミュレート

ここから先に掲載するデータは、俺の行なったシミュレートによる結果だ。シミュレートにはお前が倒した3体のパルヴァライザーと、俺が独自に入手したジャック・Oの溜め込んでいたデータを使っている。

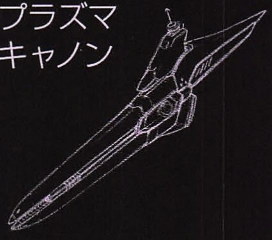
俺の行なったシミュレートは、パルヴァライザーの行く末だ。どこまで進化し、どこに辿り着くのか。個人的にもその結果を予測してみたかったんだ。ただ俺が導き出した3、いや2体のパルヴァライザーが冗談でもお前の前に現われないことを祈っている。この2体は、"ACのすべてを完璧に模倣し得た機体"と、"ACを上回る機体へと進化を遂げた兵器"だからだ。こんな恐ろしいものと戦って勝てる人間がいるはずないからな。

……いや、俺が本当に恐ろしいと感じているのは、この2体が現われたあとのことかもしれない。つまり、お前がこの2体を倒してしまうことだ。もしも、これをお前が倒してしまったら、俺はお前という存在自体に戦慄するかもしれない。



■プラズマキャノン

■プラズマキャノン



■インターネサインが描く進化の形

■インターネサインが描く進化の形

インターネサインが"ACを模倣した"パルヴァライザーの最高傑作を造り出す場合、その進化の先は飛行能力に特化したフロート型となるはずだ。ACにとって空中を無限に飛び続けることはひとつの理想である。敵機の上空を抑えることができれば、広い視界を確保できるからだ。これは戦車がヘリに勝てない理由と同じだ。

ちなみに実際のACの場合、フロート脚は決して空中戦を得意とする脚部ではない。フロートは常に宙に浮くことができる反面、上昇するにはブースタの力のみに頼ることになる。これは機体耐熱温度の関係で効率的とはいえないのが現状だ。だが、インターネサインの技術力がジェネレータの重量を現状の半分以下にし、さらにジェネレータとブースタの出力を倍以上にした上で、ブースタの発熱量を限りなく0にすることができたならば、常に空を飛び続ける機体を作ることができる。そして俺のシミュレートでは、それが可能だという結論が出ている。

インターネサインがACを模してパルヴァライザーを造り上げた目的は、おそらくACの理想形へいち早く辿り着き、その先にある"ACを超える兵器"を作り出すためだろう。現代最高の兵器であるACを超える兵器の誕生は、インターネサインが再起動した目的が何であれ、最低でも自分の安全を確保できる世界最強の戦力になることには違いない。そしてもしインターネサインの目的が"世界征服"や"自らによる世界の管理"、そしてもっと過激に"世界の破滅"であったとしても、ACを超える兵器を持つインターネサインを止める術はない。その術があるとするならば、インターネサインを止められるのは、ACをAC以上の存在に引き上げるパイロットの力だけだ。それはまさしくレイヴンを超えたレイヴンである。そうなれる可能性があるのは、恐らくお前だけだろう。

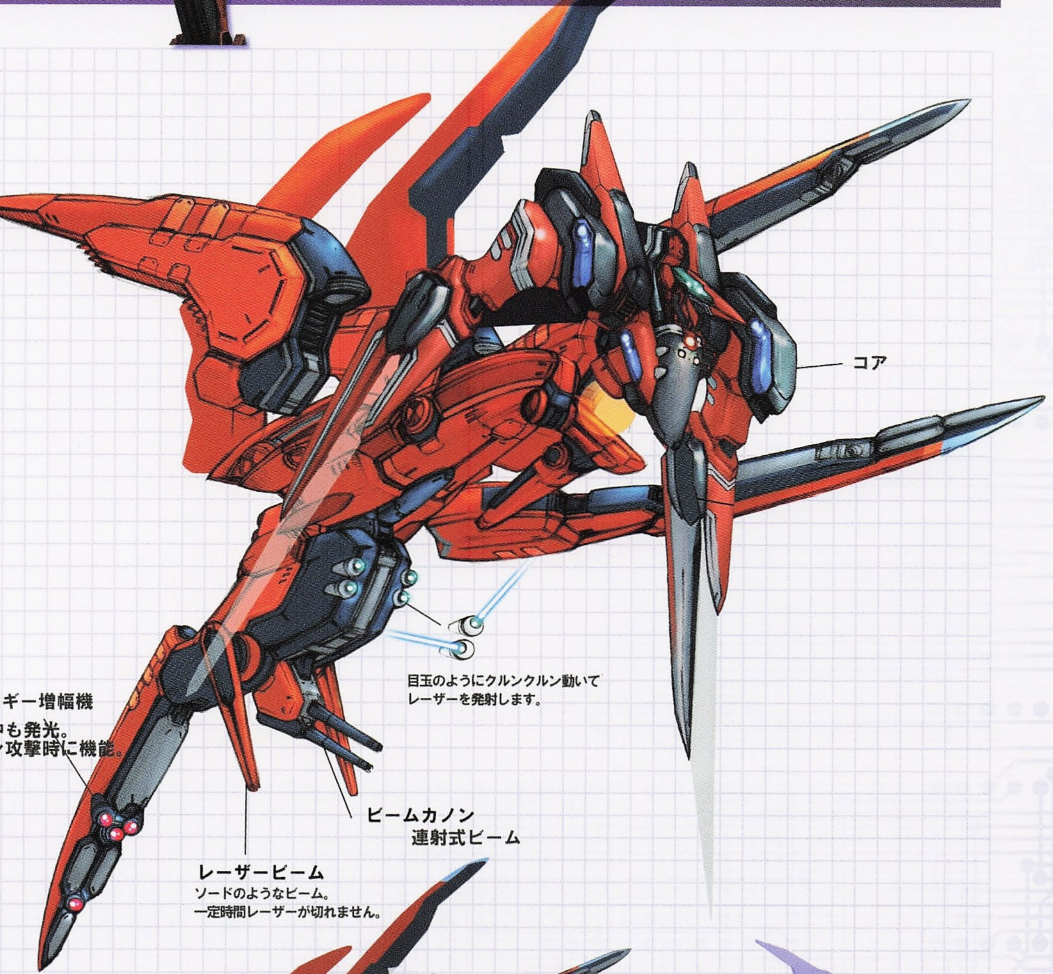
フロート型の予想スペック

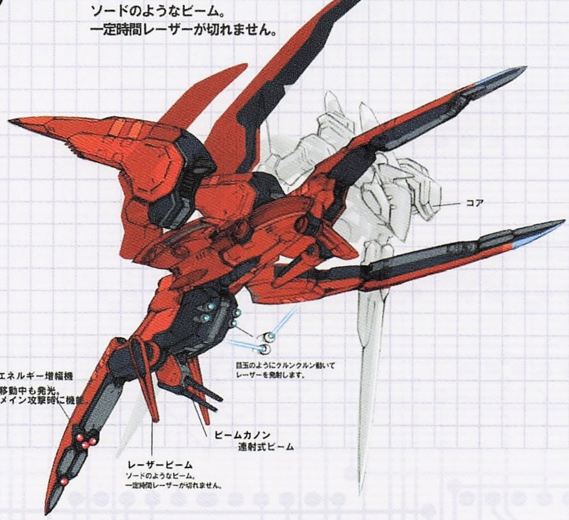
フロート型のパルヴァライザーが作られた場合、恐らく耐久力は、過去のパルヴァライザーのなかで最低となるだろう。だが、それを補って余りある飛行性能が与えられるはずだ。人は地面を歩く生物だ。それ故に人の頭上は自然と死角になっている。インターネサインが自分を守るために"勝利"だけを目指したパルヴァライザーを作るなら、敵が人間である限り、恐らく飛行能力に特化した機体を作り上げるだろう。そして攻撃力を上げるためにレーザー砲の最終進化として高出力プラズマキャノンを搭載するはずだ。さらに新たな装備として、自律兵器であるオービットキャノンが採用される。ACを超える性能の機体が無限の飛行能力を持った場合、それは究極の兵器への道が開けることを意味する。



パルヴァライザー飛行型

ACの理想を追い、ACを超える力を作り上げるであろうインターネサインが生み出す脅威のパルヴァライザー。それは、ACの概念を超える巨体と絶大な攻撃力をもって抗う者すべてを粉砕する、悪夢の如き機体へと進化を遂げることになるであろう。





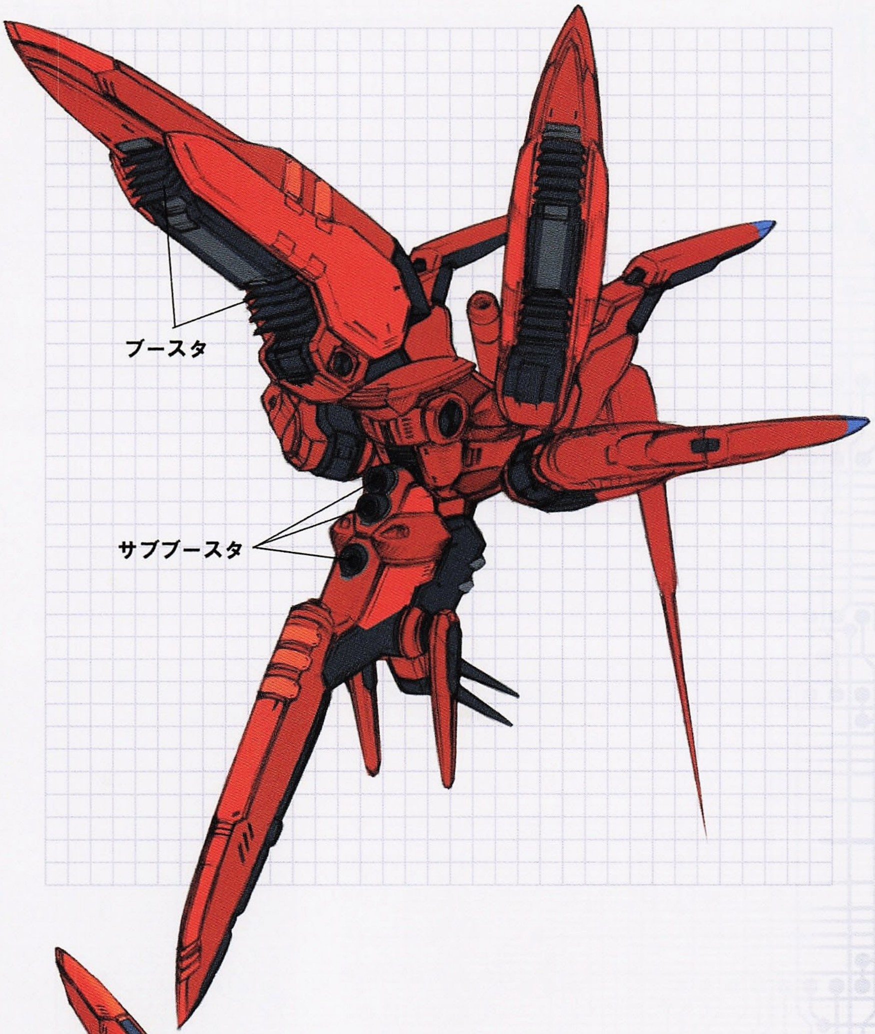


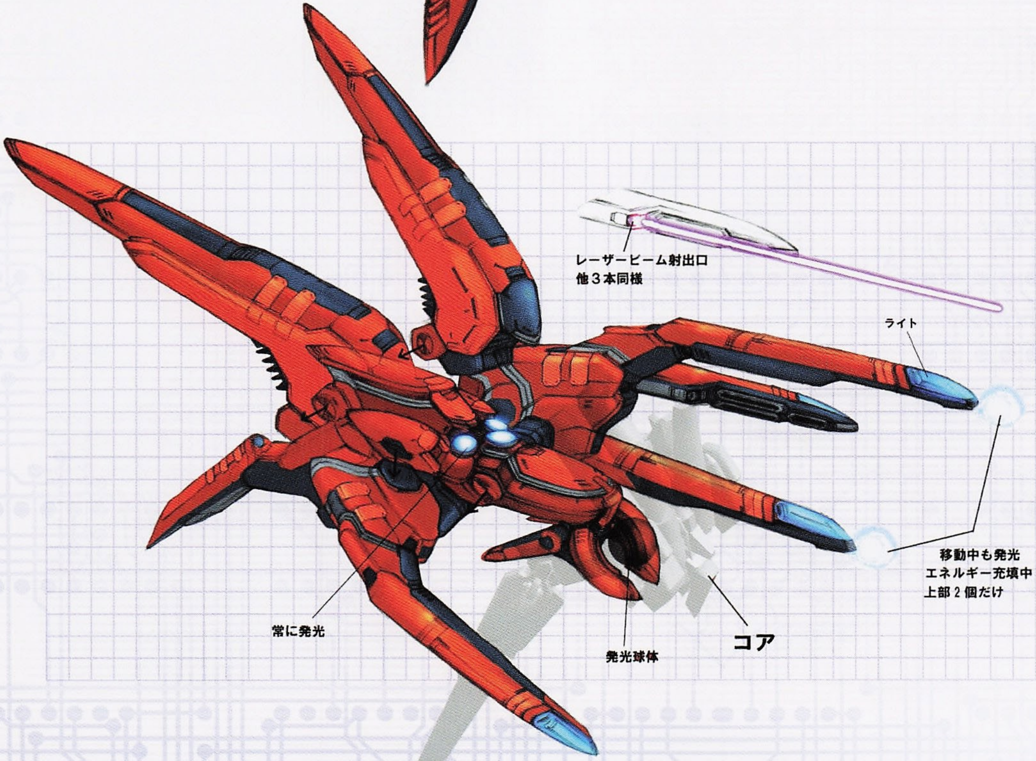
飛行型の特徴

インターネサインが存在し続けた場合、いつか辿り着くであろう力が、パルヴァライザー飛行型だ。

このパルヴァライザーの特徴は、複数の敵に対しての戦闘を前提にしていることだ。

飛行型以前の、フロートタイプを含む4体のパルヴァライザーは1対1の戦闘を前提としており、"倒されたときのデータを反映した進化"をフィードバックシステムによって行なうようになっている。一度の戦闘で進化に必要なデータを得るためには、弱者との戦闘は必要ない。強者とだけ戦い、より強い者の戦闘データのみを回収して進化を重ねるのだ。対して、レーザー砲が取り付けられたこの機体からは、もはや敵との戦闘ではなく組織殲滅の相すら感じられるだろうが、恐らくパルヴァライザーは、これまでとは異なる状況でのデータを得ることで、さらなる進化を遂げるのかもしれない。もっとも、一斉掃射で上空から多数の敵をなぎ払う光景は、強者による一方的な虐殺の場面としか映らないだろうがな。





次なる進化

俺はこの飛行型の先にも、次の進化による機体が生まれるのではないかと恐れている。果たしてパルヴァライザーの進化に終わりはあるのだろうか……。これ以上のレベルがどんなものかは想像を絶するが、その時人類は終わりを迎えるのかもしれない。

AMBITION SWORD

野望の剣

アライアンスが自分たちの支配を確実とするために復活させた、旧世界の兵器の情報をここに記す。

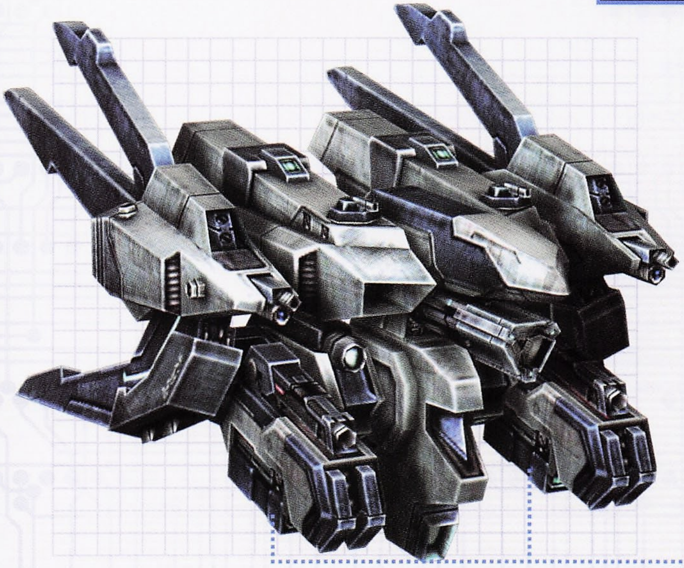
アライアンスの最終兵器

レビヤタン

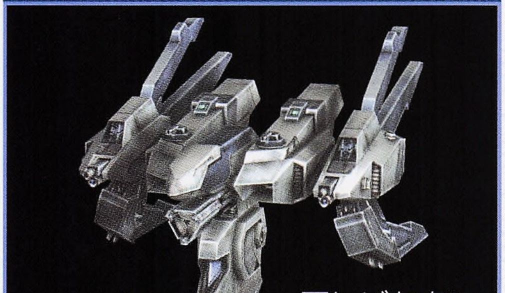
天空の覇者

アライアンスがバーテックスを倒し、世界の覇権を確実にするため復活させた兵器。それがかつてナービスが"新資源"として手に入れた旧世界の兵器レビヤタンであった。レビヤタンは、要塞の如き巨大な飛行兵器である。アライアンスはまだこれの解析を終わらせていない。だが解析が終わりレビヤタンの量産が始まるとき、世界の空は彼らに覆い尽くされアライアンスの時代が始まる。

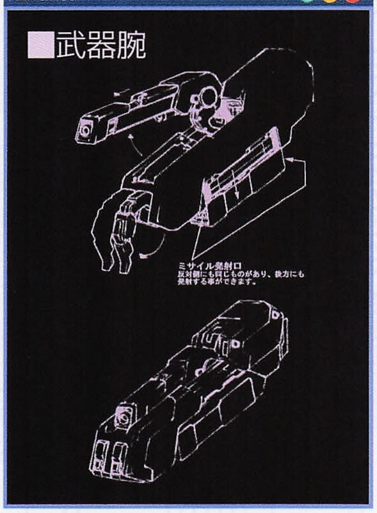
■レビヤタン量産型



■レビヤタン量産型



■武器腕



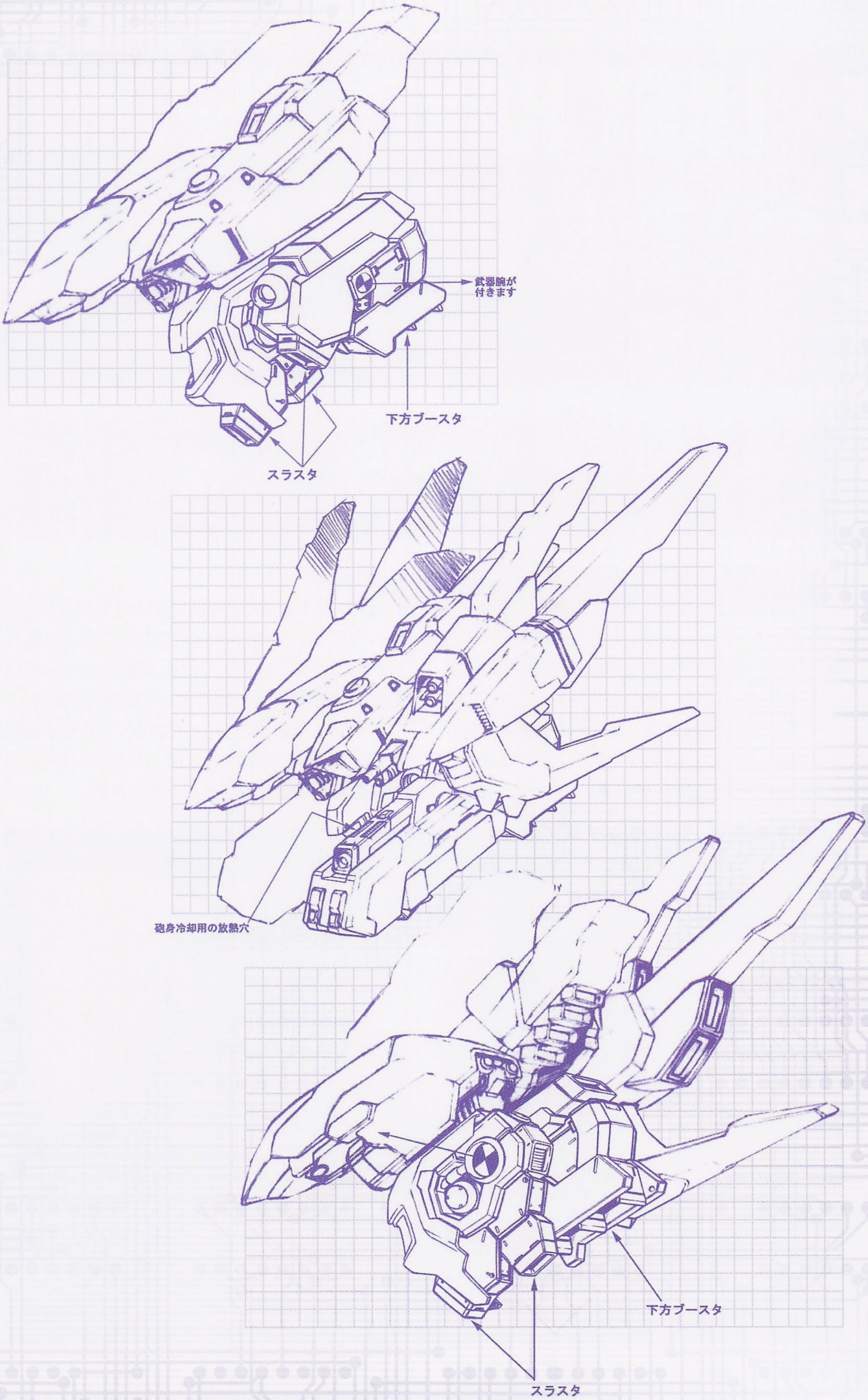
■武器腕

ACを超えるはずの兵器

お前がタートラス司令本部跡地で、こいつを倒したデータを見たとき、俺は自分の目を疑った。まずはこの巨大な兵器が空を飛んでいたこと。もうひとつは、こんなものをお前がAC1機で倒せたということだ。

ナービスの"新資源"ってヤツは、一部では有名な話だった。なにせ、あの"特攻兵器"も、新資源がらみだったと噂されていたからな。それにしても、こんな空恐ろしい巨大兵器までも発掘していたとは恐れ入るよ。

アライアンスがこいつの研究をタートラス司令本部跡地で行なっていたということは、ミラージュ派が中心となって解析を進めていたようだな。こいつの解析はまだ完了していないようだが、終わり次第アライアンスがレビヤタンの量産に入ることは確実だろう。アライアンスは、このレビヤタンをACを超える兵器として位置づけ、世界に対する抑止力にするつもりだろうからな。だが、その計画も見直しが必要となるだろう。なにせ、超えるはずのACに乗ったお前に、撃破されてしまったからな。



レビヤタンの力

お前の持ち帰った戦闘データから推測すると、レビヤタンの装備はレーザー砲とチェインガン、グレネード、そしてミサイルと多岐にわたっている。驚くべきは、各兵器の弾数だ。恐らく一晩中戦っても、こいつが弾切れを起こすことはないだろう。あの巨体は伊達ではないようだ。

あの巨大さ、そして装備する兵器の多様さと弾数。それらから推測するに、レビヤタンは本来拠点制圧用の兵器だったんだろうな。大火力で拠点を制圧し、絶対的な力を誇示する。それを見た者は、レビヤタンの巨大さも相まって絶望に打ちひしがれるしかない。物を破壊するだけではなく、見た者の心をも砕く兵器。それがレビヤタンだ。

選択ミス

アライアンスがバーテックスに対抗する切り札としてレビヤタンを復活させたのなら、復活させる兵器を誤ったのかもしれない。レビヤタンは、そのスペックから推測するに拠点制圧用の兵器であったことは既に書いたとおりだ。

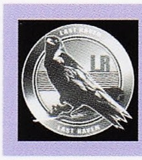
たしかにバーテックスも拠点は持っている。だが、バーテックスの強さは"組織としての力"ではなく、集まったレイヴンたち"個人の力"だ。レビヤタンがいかに己の巨大さを誇示し拠点を殲滅できたとしても、一流のレイヴンの"心"を折ることはできない。それは、お前が証明してくれたことだしな。

アライアンスがレビヤタンで今回のバーテックスとの戦いに勝利できたとしても、主要なレイヴンたちを逃がしてしまったら、第二第三のバーテックスが生まれてくることは明白だ。アライアンスが本当にバーテックスを倒したかったのなら、レビヤタンのような破壊力優先の巨大兵器ではなく、個人を確実に始末できる小型兵器を復活させるべきだった。そう、あのパルヴァライザーのような兵器をな。

LAST RAVEN REPORT

22人目のレイヴンに送る報告書

午前5時32分。これはお前が最後の戦いに勝利すると信じて書いた、お前自身の調査報告書である。



戦いが終わりし大地へ、最期に舞い降りる魔鳥

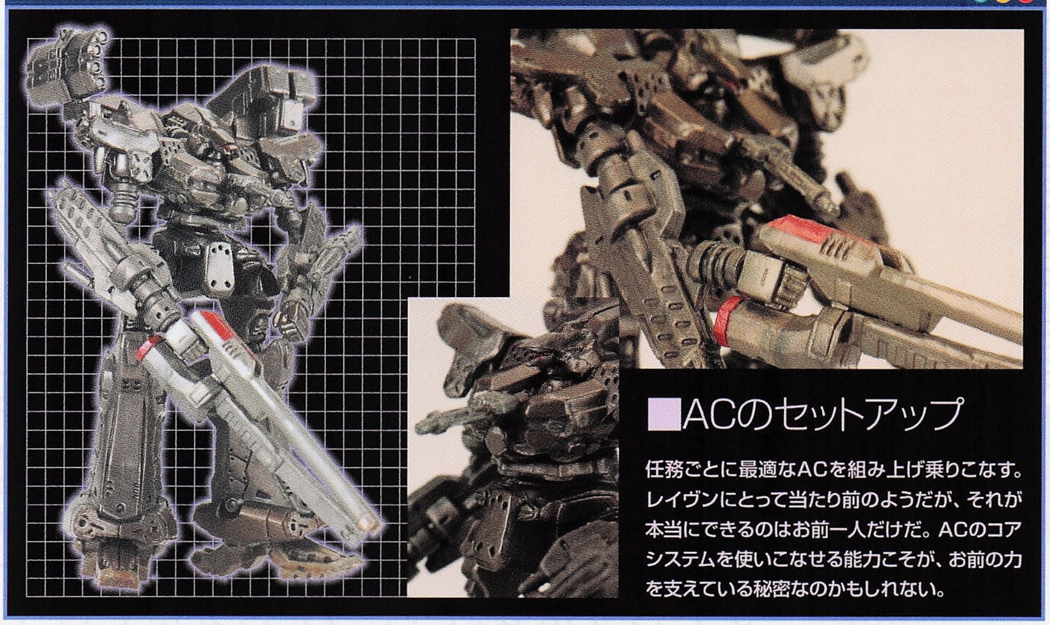
ラストレイヴン

調べずにいられなかった存在

俺はリサーチャーとして、多くの人間を調べてきた。それこそ小悪党から企業のトップまで様々な人間をだ。もちろん、その調査対象のなかには、レイヴンも含まれている。その俺が、身近に居ながら理解しきれない人間がいた。いままで調べてきたどんな人間ともまったく異なる人間。それがお前だった。

お前は強すぎる。そのお前が肉体を改造した強化人間だったら、俺はお前を改造した医師を尊敬しただけだっただろう。だが、お前の肉体は生身だ。反射神経も筋力も動体視力も情報処理能力も、すべて強化人間と比べ劣っている。それでも勝利するのは、常にお前だった。そんなお前に対し、俺が導き出した答えを、これから報告する。

■ACのセットアップ



■ACのセットアップ

任務ごとに最適なACを組み上げ乗りこなす。レイヴンにとって当たり前のようだが、それが本当にできるのはお前一人だけだ。ACのコアシステムを使いこなせる能力こそが、お前の力を支えている秘密なのかもしれない。

真価が発揮されないコアシステム

様々なパーツの組み合わせで、無限のバリエーションンの機体を構築できるコアシステム。任務ごとに最適な機体を組み上げ出撃することが、ACのウリであったはずだ。

だが、実際は任務ごとにACの基本コンセプトを変えるようなセットアップをするレイヴンはいない。せいぜい、武器の変更が関の山だろう。

大半のレイヴンにとってのコアシステムは、クレジットが溜まり次第自分と相性がいいコンセプトのACをアップグレードするためだけのシステムとしてしか使いこなせていない。つまり二脚の軽量型ACとの相性がいいレイヴンは、どんな任務でも軽量二脚のACを使う。逆に軽量二脚のACに向かない任務は受けない。おかしく思うかもしれないが、それが現実だ。

大半のレイヴンは、自分と相性のいい機体コンセプト以外では、命を預けられないと考えているのだろう。お前にとってACのメリットは、任務ごとに機体構成を変えて最適なACで出撃できることのはずだ。しかしお前にとっての当たり前が、現実では特異だったのだ。



ACの持つ特性の幅

様々な姿に変わるAC。とくに脚部の変更によってACの操縦性は大きく変わってくる。

他の乗り物に例えるなら、ACはバイクであり車であり、そして飛行機でもある。ACという名前ひとつで括っても、その幅は天と地ほどに開きがあり、すべてを乗りこなせるはずもない。もちろん、アマチュアレベルでいいならそれも可能だろう。だがレイヴンに必要とされているレベルはプロ、それも超一流の世界の話である。バイクレースのワールドチャンピオンが、次の日にF1のレースに出て優勝できるはずはないのだ。

しかし、お前はそれをやり遂げている。俺から見たお前の操縦能力と機体適応能力は、正直超能力レベルなのだ。

レイヴンを超えたレイヴン"ドミナント"

ドミナントとは？

ドミナントという言葉を知っているだろうか？ドミナントとは、新たな進化論とも呼ばれた"ドミナント仮説"によって提唱された存在を指す言葉だ。何らかの先天的因子により、常人を遥かに上回る戦闘適性を有する人間だとされている。この仮説は、伝説的なレイヴンの多くがドミナントであった可能性を示唆しているが、その実在は未だ立証されていない。

この仮説を聞くと、まるで先天的に優れた身体能力を持つ者がドミナントであるように思える。そのため、常人を超えた身体能力を持つ強化人間は、ドミナントと呼ばれてもよいのではないかという者もあるかもしれない。

しかし、俺個人の考えとしては、身体能力に優れた者がドミナントであるとは思っていない。ドミナント仮説で提唱されている戦闘適性は、身体能力のみならずACのアセンブリなど戦略面を含む"生き残る力"だと考えている。レイヴンで例えるならミッションごとに最適なACを組み上げ、戦場での適切な判断力を持ち、戦況を見抜く洞察力に優れる者。そして、いかなる困難な状況でも諦めずに生還できる者こそが、ドミナント仮説の戦闘適性条件を満たしているのだ。つまり俺は、ミッションに成功し生還したレイヴンの積み重ねた"実績"を評価した結果、選ばれしレイヴン＝特別な力を持つ存在（ドミナント）と呼ばれていると考えている。

……夢のない話だが、ドミナントが超能力者だと言われるより、現実的な考えだと思う。まぁ、ドミナントと呼ばれるレイヴンになるために力ばかりを求めるのは筋違いということだ。俺の私見で判断するのなら、すでにお前はドミナントとしての条件を満たしている。お前は、どんな強敵と戦っても、必ず生還してきているからな。結果という意味でも、多くのレイヴンを倒し、あのパルヴァライザーをも何度か撃退している。いまの時代でお前以上の結果と実績を残している者など、いないだろうからな。

ソフトウェアvsハードウェア

お前とジナイーダが戦った場合、それはレイヴンとして最高の操縦技術と判断能力を持つ者と、最高の身体能力を持つ者との戦いになる。

お前の特徴はACを完全に使いこなし、戦場の地形を利用して戦い勝利する。例えるなら戦うための最高のソフトウェアだと言える。それに対しジナイーダは身体能力に優れ、ACの機体スペックを上昇させる強化人間だ。これを例えるなら強化型AC、つまりハードウェアだ。

どちらが勝つのかの判断は難しいが、俺は最後に戦場で立っているのはお前だと思う。どんなに優れたハードを持っていても、それを使いこなすのが人間である以上、ソフトの優れた者が勝つはずだからな。

■もうひとりのドミナント候補

■もうひとりのドミナント候補

お前以外に、もうひとりドミナントとなる可能性がある人物を強いて挙げるなら、俺はジナイーダだと言うだろう。彼女の力はお前と異なり、ドミナント仮説から読み取れる、高い身体能力を持つ立場だ。力を求め続けている彼女は、恐らく強化人間だろう。だが、彼女の戦闘データを見る限り、その身体能力は強化人間の領域すらも超えている瞬間がある。とくにスピードに関しては圧巻であり、強化人間の耐G性能を大きく超えている。

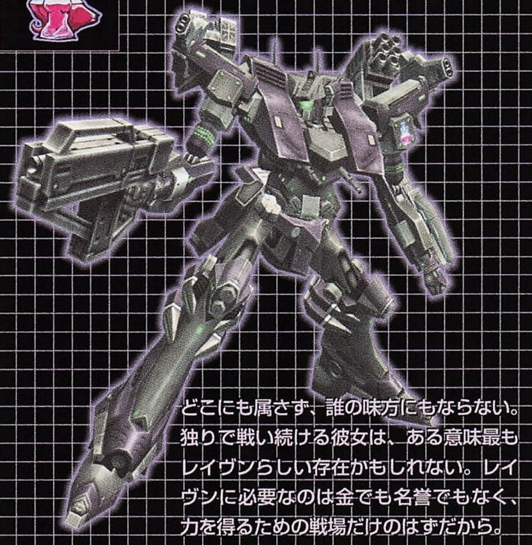
彼女がこの戦いを生き残り、万が一お前を倒してしまうようなことがあるならば、後の世でドミナントとして語られているのは、彼女だろうな。



邪魔者が入ったせいで、以前の戦いでは決着がつかなかった。もう一度戦う機会があれば、どちらかの死によって決着がつくだろう。



ジナイーダ



どこにも属さず、誰の味方にもならない。独りで戦い続ける彼女は、ある意味最もレイヴンらしい存在かもしれない。レイヴンに必要なのは金でも名誉でもなく、力を得るための戦場だけのはずだから。



最期であり、最初の存在となる者

最期のレイヴンとしての義務

お前が最期の戦いに勝利すれば、アライアンスとバーテックスの争いも終わりを迎えるはずだ。そして世界に残るレイヴンは、生き残ったお前だけになるだろう。いや、例えお前以外のレイヴンが生き残っていても、お前以上の力は持っていないはずだ。だから、お前が最期のレイヴンと言っても過言ではないだろう。だからこそ、お前には責任が発生する。なぜなら、お前を手に入れた組織が、そのまま最強の戦力を持つ組織となるからだ。この後の時代、お前が世界の情勢を左右する存在になるのは間違いないだろう。

お前は、これからどうするのだろうか。どうすることが最善なのだろうか。すぐに答えは出ないだろう。だから、お前が出す答えのきっかけにしてもらうために、俺なりの意見を書かせてもらう。

お前には、次世代のレイヴンを育てる義務があると思っている。もうこの世にお前しかレイヴンが残っていないのなら、レイヴンを知り、レイヴンの意味と力を伝えられるのはお前だけだからだ。お前は、レイヴンは他人に教えられてなるものではない、と言うかもしれないが、自由を身上とするレイヴンの存在は、むしろこれからの時代にこそ必要になると俺は考えている。それは、敵のいなくなったお前自身にも当て嵌まることだろう。

変わり行く時代

今回の戦争でアライアンスが勝利すれば、企業が統括する戦争はないが自由もない時代へと進むだろう。そしてバーテックスが勝利したなら、恐らく混乱と戦乱の時代となる。俺が見るにバーテックスはアライアンスと違い、世界を取りまとめる力はない。いやジャック・Oには、もともと世界を治める気はなかったと思える。だからこそ、時代は荒れる。どちらの治世になったとしてもレイヴンは必要だ。自由なき時代には自由の体現者となるために、戦乱の時代にはか弱き希望が勝利できる可能性を残すために。

本当の理由

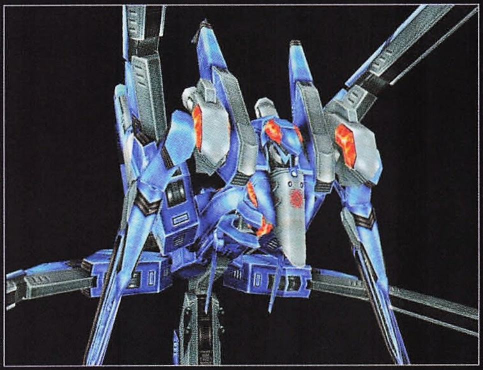
俺がお前に次世代のレイヴンを育てて欲しいと書いた本当の理由。それは失ったお前の敵を、お前自身で作って欲しかったのだ。お前は戦いの中でしか生きられない。生きている実感を得られない。そんなお前が、戦うべき敵、全力を出し切れる強敵がいなくなったとき、お前が消えてしまうような気がしたのだ。

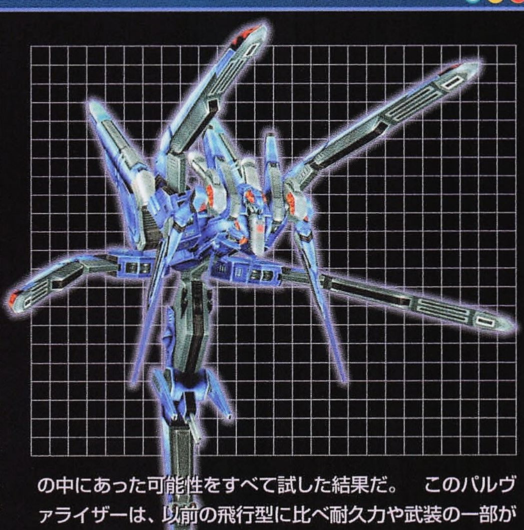
もちろんしばらくは、お前を満足させてくれる敵は現われないだろう。だが、いまから育てれば、遠くない未来に現われてくれるはずだ。

この先、インターネサインが存在し続け、パルヴァライザーが進化し続けたとしても、最後に勝つのはお前だと俺は信じている。そしてお前が満足すべき敵は、パルヴァライザーのような無人兵器ではないと思っている。人の乗った、レイヴンの乗ったACだけが、お前を満足させてくれる強敵となるはずだ。

■未知なる強敵

■未知なる強敵





俺が行なっていたパルヴァライザーに対するシミュレートだが、じつはフロート型と飛行型以外に、もう1体パルヴァライザーが出現する可能性が示されていた。それは、お前が飛行型を倒したと仮定した場合の機体だ。

蒼きパルヴァライザー飛行型。これは、インターネサインが"お前だけを倒す"ために生み出されるパルヴァライザーである。このような事態がありえるとは思えないが、俺の中にあった可能性をすべて試した結果だ。　このパルヴァライザーは、以前の飛行型に比べ耐久力や武装の一部が強化されている。そして何より、お前を倒すために機体制御能力を大きく向上させているだろう。すべての攻撃を遮断するバリアを多用する可能性もある。

だが、ここまで強化された敵が相手でも、お前は俺たちの元へ生きて帰ってくるのだろうな。



新たなる時代の幕開け

レイヴンなき戦争

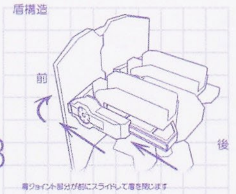
今回の戦争が終わり、どちらが勝ったとしても、すぐに争いが収まることはないだろう。だが、現段階でレイヴンと呼べる存在のほとんどがいなくなった以上、今後の戦いは、いままでとは違う形の戦争となるはずだ。

レイヴンなき戦争の主力は、最初MTとなる。これはいままでの流れを汲んだ傾向だ。だが、その後は、無人兵器の時代となるだろう。近年、無人兵器の性能向上は、眼を見張るものがある。地形の特徴を活かせるよう開発された局地戦用無人兵器の実力は、場合によってはACをも上回る。

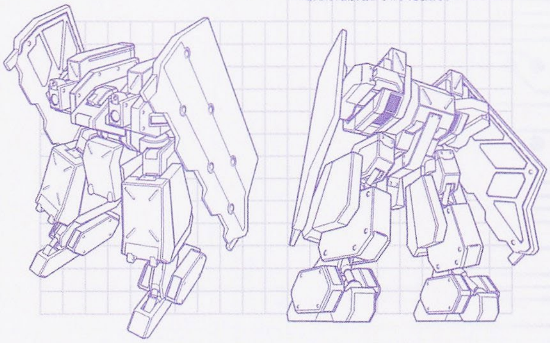
無人兵器の特徴は、人が乗ること前提としない自由なサイズ設定と運動性能にある。人が乗らないでよい以上、無人兵器は運動能力を無限に引き上げることができるのだ。もちろん、それを制御できるプログラムあっての話だが、近年、その問題は解決されつつある。もしかすると戦争は、人の血が流れない形に進化していくのかもしれない。

MTの進化

MTもまた、ある方向への進化を果たそうとしている。それは機能の特化だ。下図のCR-MT06SBを見てもらえば分かるかもしれないが、両手を盾としたこのMTは、拠点防御専用の機体である。MTは汎用性を捨てることで誰もが性能を引き出しやすい兵器へと進化している。



■CR-MT06SB



戦争の進化

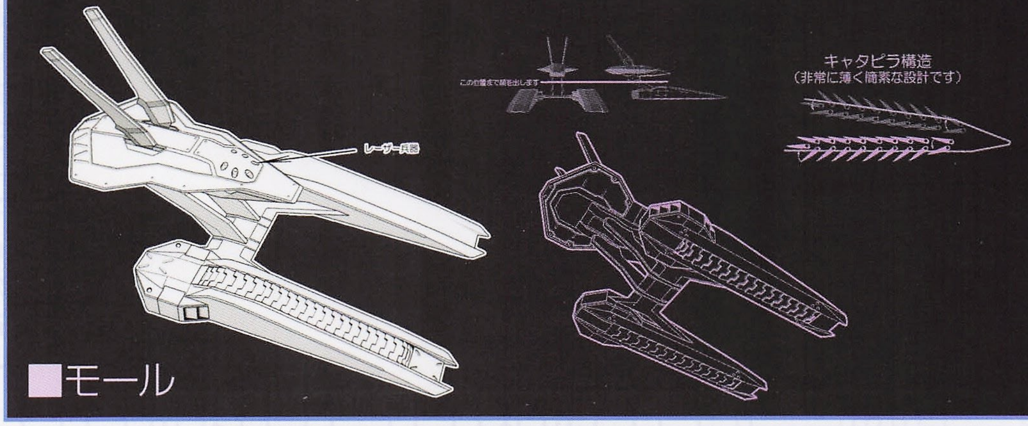
血の流れない戦争。一見美しく感じられる響きだ。だが、これはより凄惨な戦争への始まりかもしれない。戦争は、人の血が流れるからこそ悲しみが生まれ、もう戦争は起こしたくないと思わせることができる。流れる人の血は、決して無駄ではないのだ。だが、戦争で血が流れなくなり、ゲームのような感覚で争うようになれば、人の心から戦争に対する嫌悪感や罪悪感がなくなるかもしれない。そして、戦争に歯止めが利かなくなるだろう。

もしかすると、旧世界が滅びた理由は、その辺りにあるのかもしれないな。

■次世代の主力"無人兵器"

■次世代の主力"無人兵器"

いままで二線級の兵器と考えられていた無人兵器（ガードメカ）。だが下図のモールの戦闘能力は、ガードメカの範疇を超えた驚異的なものだった。砂漠専用であるモールは地中を移動し、標的を探知すると地上に姿を現わし攻撃する。そして一定時間の攻撃後、再び地中へと潜る。地中に潜ったモールに攻撃を与えることは難しく、モールを撃破するチャンスは地上に姿を現わす一瞬だけだ。そしてモールが1機だけなら落ち着いて対処すれば問題ない。だが無人兵器の利点は数を用意できることだ。砂漠でモールの群に襲われれば、一流のレイヴンでさえ苦戦は必至だろう。このように無人兵器は局地戦用となることで、一流の兵器へと進化しようとしている。



■モール



レポートの終わり

以上で、俺がお前に伝えたかったレポートは終わりだ。

まぁ、レポートというより、俺の予測と希望をまとめたものでしかないがな。

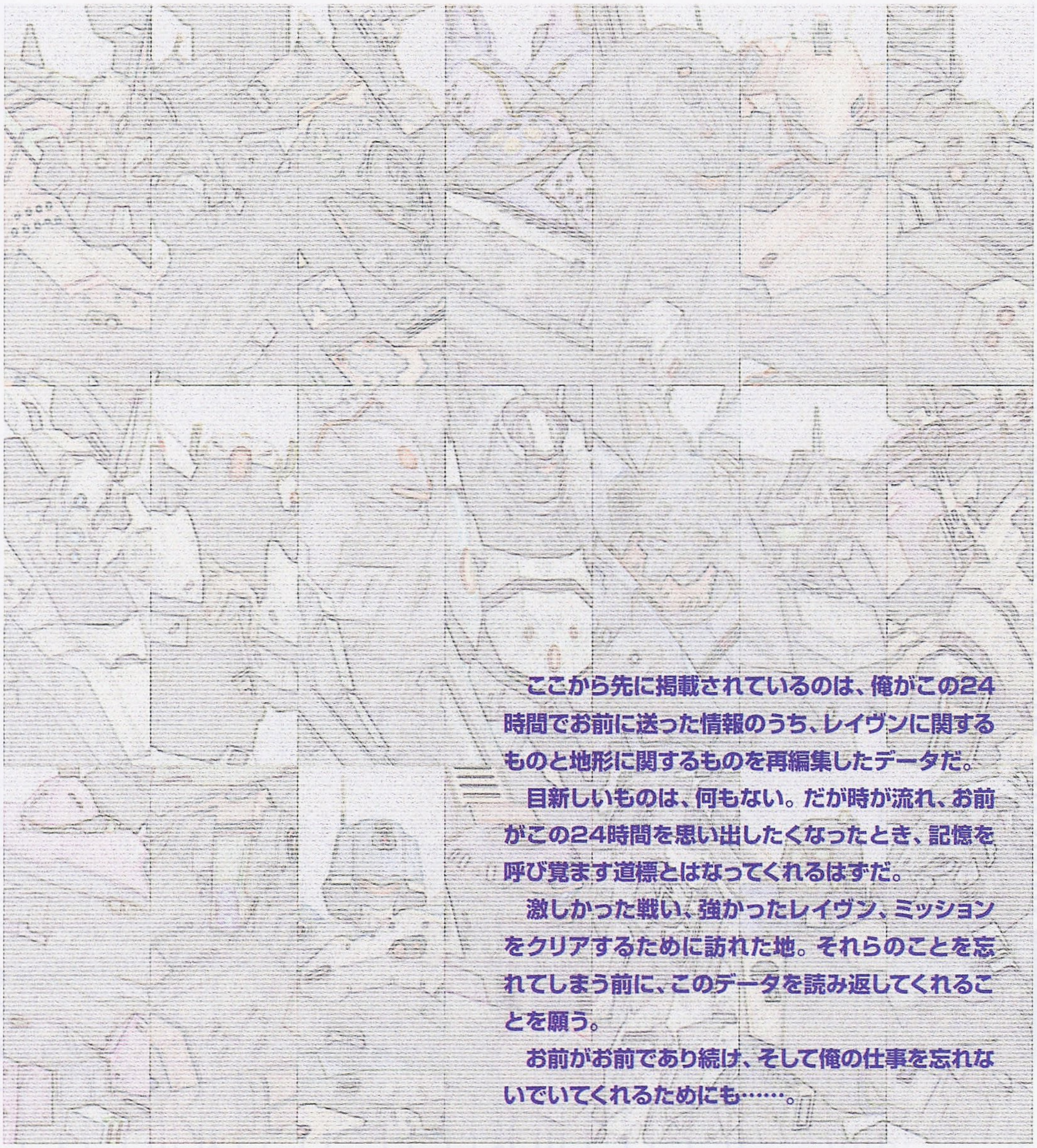
だた、お前がこれを読んだとき、何か思うところがあればうれしい。

……さて、いまの時間は、午前5時56分。そろそろお前も最期の戦いを終えている頃だろう。俺はこのまま、シーラからの連絡を待つことにする。彼女がうれしそうな声で、お前の勝利を伝えてくれるときを。

MEMORY OF 24WAR

24時間の戦いの記録

24時間の激闘。ここにはこの戦いでお前が倒したレイヴンたち、そして戦いの地の記録を残す。



ここから先に掲載されているのは、俺がこの24時間でお前に送った情報のうち、レイヴンに関するものと地形に関するものを再編集したデータだ。

目新しいものは、何もない。だが時が流れ、お前がこの24時間を思い出したくなったとき、記憶を呼び覚ます道標とはなってくれるはずだ。

激しかった戦い、強かったレイヴン、ミッションをクリアするために訪れた地。それらのことを忘れてしまう前に、このデータを読み返してくれることを願う。

お前がお前であり続け、そして俺の仕事を忘れないでいてくれるためにも……。



エヴァンジェ

アライアンス

AC NAME： オラクル

懸賞金： 97000C

アライアンス戦術部隊の司令官として活動している。
作戦遂行能力の高さには定評があるものの、一方で実力以上に自己評価が高く、極めて利己的な向上心と自己顕示欲の塊、というのが俺の観察結果だ。
企業との直接契約の罪により、アークを追放された過去もある。
アライアンスの官僚主義者共に、飼い慣らされはしないだろう。
ヤツの動向には注意しておけよ。



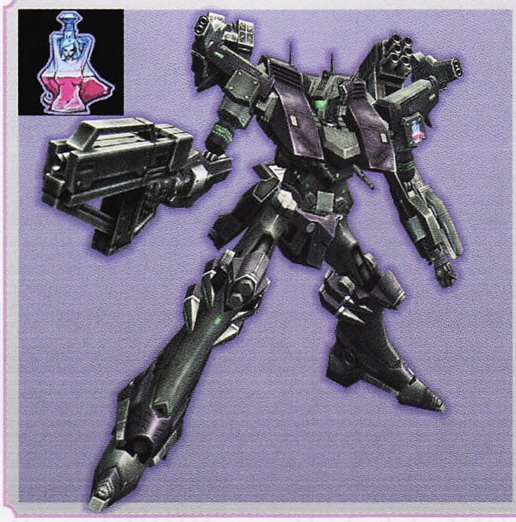
ジャック・O

バーテックス

AC NAME： フォックスアイ

懸賞金： 160000C

一時はレイヴンズアーク主宰として手腕を発揮した若きカリスマだ。
アーク崩壊後、姿をくらまし、死亡説すら流れていたようだが、非凡な野心家であるあの男がそう簡単にくたばるはずは、やはりなかったわけだな。
レイヴンとしてはもはや一線級とは言えないが、彼の統括するバーテックスの組織力は侮れんぞ。
気を抜くなよ。



ジナイーダ

—

AC NAME： ファシネイター

懸賞金： 70000C

近来、著しい活躍を見せている。
真偽のほどは定かじゃないが、特定勢力に荷担しないレイヴンでは最高レベルの戦力と言われているな。
活動開始が最近であることと、活動期間そのものが短いことから、彼女についての情報は、あまりに少ないというのが現状だ。
まあ、聞こえてくる戦果だけでも、実力を推し量るには十分か。
注意するにこしたことはないな。

力を求めた男

エヴァンジェ。ヤツはアライアンスを裏切り、そしてバーテックスをも裏切った。彼が求めていたのは力であり、それは自らをドミナントだと公言していた様からも見て取れるがな。
……だが、レイヴンでない俺が言うのもなんだが、エヴァンジェはどう考えてもドミナントを公言できる能力があったとは思えないのだがな。弱くはないのだが、何かが足りない。そう感じているのは、俺だけではなかったはずだ。

ジャック・Oの目的

彼が求めたものは、なんだったんだろうな。
俺がインターネサインの情報を得られたのは、不審に思ったジャック・Oの行動を調べた際の偶然だった。しかしジャック・Oを調べるうちにインターネサインへつながったことから推測するに、今回の戦いは彼の掌の上の出来事に過ぎなかったのかもしれない。すべては、インターネサインを破壊するための、選ばれた最強のレイヴンを作り出すためのな。



モリ・カドル

アライアンス

AC NAME： ピンチベック

懸賞金： 55000C

アライアンス本部直属のレイヴンだ。
エヴァンジェからの評価が最低で、戦術部隊には居場所がなく、本部が引き取ったらしい。
俺の評価も同様だ。
戦闘における実力不足は明らかで、優秀な機体を扱いきれていない。性根の卑しい小物といったところか。
噂では、ジナイーダがこの男を狙っているらしい。
何があったのかは分からんが、どこまで悪運が続くか見ものだな。



トロット・S・スパー

アライアンス

AC NAME： バリオス・クサントス

懸賞金： 62000C

アライアンス戦術部隊の一員。
司令官補佐という要職でもある。
特に優秀な男ではないが、司令官のエヴァンジェに心酔し、忠誠を誓っているらしい。
補佐として推挙されたのも、あるいはその辺りが理由か？
ただ、あの程度の実力で部隊のNo. 2を名乗らせては、戦術部隊も底が知れるな。



ゴールディ・ゴードン

アライアンス

AC NAME： レイジングトレントⅣ

懸賞金： 60000C

アライアンス戦術部隊の一員。
主力レイヴンであり、多くの重要任務を遂行している。
「金のためにアライアンスに与する」
堂々とそう公言する清々しい俗物だ。
あくまで私見だが、彼は過大評価されているな。
戦績データから分析しても、実力による勝利でないものが多い。
運も実力のうちとは言うが、お前が恐れる相手ではないさ。



プリンシバル

アライアンス

AC NAME： サンダイルフェザー

懸賞金： 57000C

アライアンス戦術部隊、唯一の女レイヴンだ。
才能はあるんだろうが、現状では実力不足の感が否めない。
アライアンスに荷担するのも、彼女なりの安全確保なのだろうが、正直、正しい選択とは思えない。
本部や部隊の連中が、守ってくれるとも思えんしね。
あまり賢い女ではないのだろうな。
同情に値するよ。



ジャウザー

アライアンス

AC NAME： ヘブンズレイ

懸賞金： 68000C

アライアンスの正義を盲信し、忠実に戦い続ける若きレイヴンだ。
実戦経験はごく浅いものだが、それを補って余りある才能に恵まれている。
バーテックスの複数のレイヴンが、彼の凶刃に倒れていることがなによりの証拠と言えるだろう。
視野が狭く、恐怖に支配されない。
歴戦の兵とはまったく別の意味で、非常に危険な相手と言えるな。



G.ファウスト

バーテックス

AC NAME： パンツァーメサイア

懸賞金： 35000C

特攻兵器襲来の後に、突如引退から復帰した老兵。
機体構成パーツが全体的に古く、有力なレイヴンとは言い難い。
彼自身、戦場を好むタイプに見えず、バーテックスでの扱いも低い。
復帰の理由がイマイチよく分からん。
何か事情があるのだろうが、俺たちには関係のない話さ。
容赦なく賞金を頂いてこいよ。



ライウン

バーテックス

AC NAME：ストラックサンダー

懸賞金：60000C

バーテックスの実力派レイヴン。
単純で考えの浅い男だからか、ジャック・Oの評価は低いとみえる。
それでもジャックの主張を信じ、彼のために動くことをいとわない。
なんとも奇特な男だな。
ただし、戦闘能力だけで考えれば、バーテックスの中でも上位に位置するのは間違いない。
危険な先兵に注意しておけよ。



ンジャムジ

バーテックス

AC NAME：ウコンゴ・ワ・ペポ

懸賞金：60000C

正々堂々を潔しとし、真正面から敵に挑んでいく戦闘スタイルを信条とする。
現存するレイヴンの中では非常に珍しいタイプの男だ。
人間性と戦闘能力の両面において、あのジャック・Oの評価も高く、奇妙な友情関係さえあると聞く。
バーテックスの他のレイヴン共では、ちょっと考えられない話だ。
色々と興味深い男だと思わないか。



烏大老

バーテックス

AC NAME：エイミングホーク

懸賞金：76000C

バーテックスの最古参レイヴン。
ジャック・Oが最も信頼する男だ。
主要幹部であると共に、実戦レベルにおける指揮官でもある。
レイヴンとしての実力も確で、その老練した戦闘技術には定評がある。最初期から前線にあり続ける彼に、討ち取られたレイヴンも少なくない。
できれば避けたい相手だろうが、賞金も高いし頑張ってくれよ。期待してるぞ。



Ω

バーテックス

AC NAME： ClownCrown

懸賞金：69000C

純粋に殺しを愉しむ享楽主義者。
ひたすらに戦闘だけを求める、バーテックスで最も危険な異端児だ。
かなりの実力者でもあるから非常に質が悪い。
俺がレイヴンなら、戦場で出会うのは願い下げだ。
驚くべきは、こいつを部下にできるジャック・Oの非凡さか。
とにかくそれ程の難物だ。
気をつけろよ。



リム・ファイアー

AC NAME： バレットライフ

懸賞金：85000C

生き残っているレイヴンの中ではある意味、最も危険な存在だな。
勢力を選ばずレイヴンを狩りまくっているようだ。
単に懸賞金目当てとしてはあまりに偏りすぎだと思わんか？
まぁ、理由はどうでもいいが。
武装勢力に力を貸すこともあるようだが、本質は一匹狼だ。
だからといって安心するなよ。
ヤツが生き残っているのは、まぎれもない実力だからな。



ファントム

AC NAME： ストレイタス

懸賞金：49000C

かつてアークから離反した男だ。
「堅苦しい規制が肌に合わなかった」というのが理由らしい。
大っぴらに活動を再開したのはごく最近のことだが、既に一定の声価を獲得している。
少なくとも戦闘能力という点で、優秀と言って差し支えないだろう。
特に主義主張などはなく、即物的な利益のためにのみ動く。
行動原理が非常に分かり易い男だな。



ケルベロス=ガルム

AC NAME： ニフルヘイム

懸賞金： 47000C

過去、あらゆる罪により何度となく投獄されている。レイヴンとして活躍した期間のほうが短いはずだ。
現在はムームが率いている小規模な武装勢力に属し、彼女のサポートに徹しているらしい。
潜在的な戦闘能力は侮れないが、正直「狂犬」の名は過去のものだ。
どういう心境の変化かは知らないが、牙を抜かれたということさ。



ムーム

AC NAME： METIS

懸賞金： 30000C

武装勢力を率いる女レイヴンだ。
積極的に危険な作戦を展開し、自ら最前線に立つことが多い。
気が強く変に自信のある女だが、決して優秀なレイヴンではない。「運だけで生き残ってきた」という噂もうなずけるレベルだ。彼女の懸賞金を狙う連中が、後を絶たないのも当然だな。
注意すべきは彼女のサポート役、ケルベロス=ガルムってことだ。



VOLA-VOLANT

AC NAME： サドゥンドロップ

懸賞金： 43000C

ウォーンタン・バスカーと常に行動を共にしているレイヴンだ。
バスカーの能力を完全に信頼し、全ての判断を彼に任せている。
特に戦闘能力に劣るわけではないが、独力であの混乱期を生き残ることは、おそらく難しかったはずだ。
ともあれ、忘れないでくれ。バスカーにも同じことが言えるが、戦場の彼はほぼ確実に単機ではない。
冷静な判断が必要な戦いになるぞ。



ウォーンタン・バスカー

AC NAME： クライストチャーチ

懸賞金： 45000C

策士を気取る独立系レイヴン。
自らに優位な状況を作り出し、確実に敵に勝利する。
この男はそうやって生き残ってきた。
小策士の域を出ない器ではあるが、単純な戦闘能力も決して侮れない。
ペースにはめられると危険な相手だ。
とはいえ、油断しなければ問題ない。
戦場で出会うことがあれば、判断の甘さを後悔させてやれ。



ズベン.L.ゲヌビ

AC NAME： サウスネイル

懸賞金： 44000C

武装勢力を率いるレイヴン。
物欲と功名心が旺盛な俗物で、目的のためには手段を選ばない。
極めて評判の悪い男だ。
その実力は誉められたものではなく、彼自体を恐れる必要はないだろう。
最近になって実力派のレイヴンを金で引き込んだという噂だ。
その点は注意してくれ。



グリーン・ホーン

AC NAME： ホットスパー

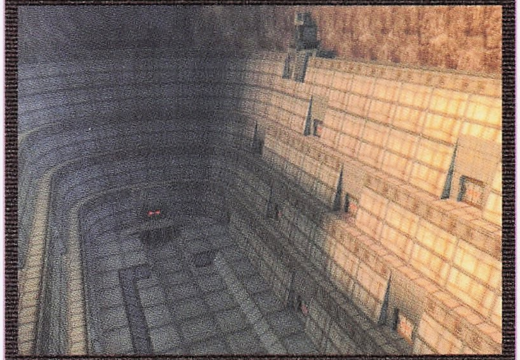
懸賞金： 46000C

小規模ながら、武装勢力を統括する若きレイヴン。
現状の混乱を利用し、自勢力の拡大を目論んでいるようだ。
上手くいくとは思えんがね。
政治あるいは策謀の世界では、ジャック・Oと比べるまでもなく劣り、純粋な戦闘能力を考えるのであれば、彼より優秀なレイヴンは多い。
いずれにしても、長生きはできないタイプだな。

地域データ

アライアンスとバーテックス、この24時間、両者が戦い続けた16箇所の地域の情報を、ここに残しておく。戦いが終われば、この地域もいまと同じ姿のままで残り続けることはない。時代は移り変わり、地域は復興されていく。だからこそ、時が経っていまの記憶を思い出したくなったとき、このデータを見て欲しい。お前が戦ったそのままの姿を見直すことができるのだから。

アイザール・ダム



アイザール山脈の上流域にある、ザイル湖に建設された大型のダム。堅固な堤防の内部では、複数の発電施設が休むことなく稼動している。

サークシティ周辺のエネルギー供給施設は、ここと都市動力炉の2箇所のみであり、そのどちらもバーテックスが握っている。逆を言うと、そのどちらかを取り返すだけで、サークシティ周辺におけるアライアンス劣勢を挽回できる。アライアンスは、必死になってこの地を制圧しようと戦力を送り込んでくるはずだ。

ACガレージ・R11エリア



ACの機体整備に適したガレージ。

レイヴンズアークに登録された者のうち、特に信頼性の高いレイヴンに無償貸与されていた。

しかし、管理者であるアークの消滅後、その所有権を巡ってレイヴン同士が争った際、ガレージのひとつは大破してしまった。

現在のところ、このガレージを使っているレイヴンはいない。そして戦局を左右する拠点でもないため、今後独立勢力が根城にする可能性もあるだろう。

都市動力炉キエラ



サークシティ全体のエネルギー供給を担う巨大プラント。

シティのシンボルとも言える2本の塔は、地下にある炉心に生じた熱を大気中に逃がすラジエータの役割を果たしている。

全高は600メートル近くあり、遠くからでもその勇姿を眺めることができる。

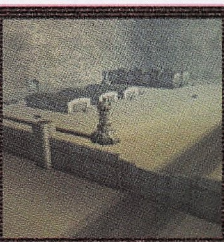
サークシティ



統一規格で作られた都市が連結された、都市複合ユニット。

サークシティという名称は、無人兵器襲来の際、奇跡的に壊滅をまぬがれた円形の範囲を指して呼ばれるようになった。現在、アライアンス打倒を掲げるバーテックスが、ここを本拠地としている。アライアンスの進攻最終目的地。

ディルガン流通管理局

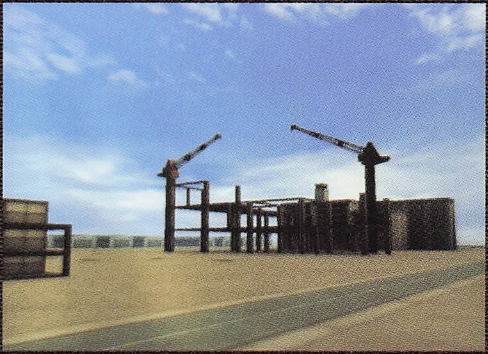


クレーダー山地の地中を貫く交通の要衝。

アパクス平原以東の産業区エリアとバーテックスの本拠地であるサークシティとを直接繋いでいる。

施設内部は、車両用大型リフトで通行を制限しているなど、有事におけるセキュリティには、万全の態勢が敷かれている。

ファサード前線基地



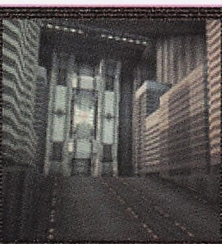
アバクス平原の最南端に位置する軍事拠点。
新兵器の性能テストに使われたクレスト社の施設だったが、アライアンスの設立と同時に合同演習場へと改修された。
しかし、バーテックスの台頭によって、急遽サークシティ攻略のための前線基地として利用されることになった。
バーテックスにとってこの基地は、目の上の瘤である。近い内に彼らが戦力を送り込んでくる可能性も高い。

ガラブ砂漠



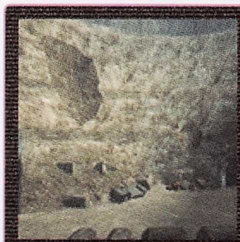
サークシティの南に広がる砂漠地帯。
資源も乏しくあまりにも過酷な環境のため、現在、領有権を主張する勢力は一切ない。
しかし、アライアンスとバーテックスの衝突が激化するにつれて、局地的に戦場と化していったようだ。
ちなみに「ガラブ」とは、死者の埋葬所を意味する言葉である。この砂漠が戦場となり、多くの兵士が死んでいく場所となったいま、この名前は随分と皮肉なものだな。

旧・ナイアー産業区



サークシティ中心部にある都市区画の1つ。
廃屋同然となっている同地区だが、クレスト本社ビルが入っていた当時の名残である強力な警備システムは、いまだ健在である。
アライアンスをはじめ、形勢逆転を狙う各勢力の思惑が、ここで激しく交錯する。

ホルデス採掘場



安価なエネルギー資源を大量に含んだ鉱山。
行き過ぎともいえる利権争いの焦点となった時期もあったが、新たな資源の登場とともにその需要は激減。廃鉱となっていった。
現在ここは、どの勢力にも属さない小規模な武装集団の拠点となっている。

ザイル発電所



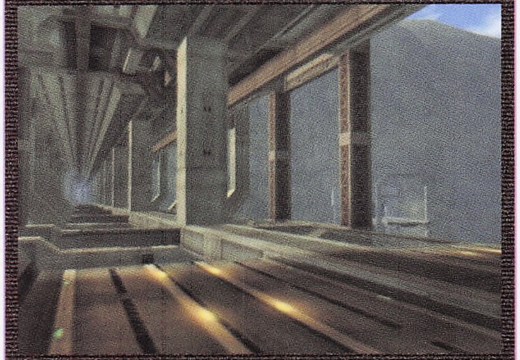
アイザール・ダムの堤防内部にある、発電施設。MTによる作業に適したサイズで設計されたその内部は想像以上に広い。また発電所内の各設備に、ミラージュ、クレスト、キサラギ製の部品が使われるなど、アライアンス設立以前に意外なところで3社間の技術協力が実現している。

サイナス飛行場



浸蝕地形を活かして建設された飛行場。
その戦略的重要性に着目したジャック・Oが、敵対する独立武装勢力の拠点であることを知りながら、単機で交渉に赴いた。そして極限の折衝の末、1発の銃弾も使わずに施設だけでなく武装勢力の精鋭部隊をも味方につけることに成功し現在に至る。

ルガトンネル



かつて採掘資源の運搬を担った輸送ルート。
無人兵器の襲来による傷痕が、橋の至るところに生々しく残されている。
窮地に追い込まれたアライアンスにとってこの補給線は、組織の命運が掛かった生命線とも言える最重要拠点である。そして、バーテックスにとっては、必ず落としたい地でもある。
この場所での仕事を請けるときは、どちらの勢力に加担したとしても、激戦となることは覚悟しておくようにな。

ベルザ高原



クレーダー山地の南に広がる高原地帯。本来は自然の美しい観光名所だったが、いまはその面影も消えつつあるな。
アライアンスは、アバクス平原からここを中継しサークシティ侵攻を開始した。
その動きを察知したジャック・Oは、ただちに腕の立つレイヴンを派遣し、アライアンスの思惑をことごとく粉砕する。
かつての観光名所は、いまやアライアンスとバーテックスの因縁の地となっている。

タートラス司令本部跡地



旧企業・ミラージュ社が建設した軍事拠点。
最新鋭の防衛機構を備えながら、無数に飛来する無人兵器の猛攻の前にあっけなく壊滅。同社の誇る軍事技術の集大成として歴史に名を残すはずであったこの司令本部は、その冒頭に屈辱の記憶を刻むこととなった。

トライトン環境開発研究所



キサラギ社がある企業と共同で設立した研究施設。
環境開発という言葉の指す意味も、その研究内容も、その実態は一切謎であるとされた。
アライアンス発足にともなう再編成後も、キサラギ派により密かに研究が続けられている。ここで生み出される研究結果は、何をもたらすのか？

ウォルター資材保管区



サークシティの東に位置する巨大な地下倉庫。攻勢を強めるアライアンスへの対抗措置として、ジャック・Oが最初に制圧へ乗り出した拠点である。
制圧に成功したバーテックスは、網の目のように張り巡らされた輸送ルートを駆使し、驚異的な速さで周辺各地を掌握していった。

■戦いを終えて



お前の戦いは、常に地形を最大限利用したものだった。レイヴンが勝ち続け生き残るため道は、ACや肉体を強化するだけではないことを教えられた24時間だったな。

アーマード・コア EXTRA GARAGE VOL.4
エド・ワイズ　レポート

2005年11月5日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　青柳昌行
編集長　森　ユキ
副編集長　比企利至
業務部　青木孝道 / 中井優一
営業部　後藤　剛 / 酒井朋喜 / 堂前秀隆 / 高田聖

編　集　スタジオ因果横暴
執　筆　霧岳朔夜
デザイン　高島"disir"ヒロキ
撮　影　スタジオT
制　作　株式会社エンターブレイン メディアミックス書籍部
ホビー企画グループ

協　力　株式会社フロム・ソフトウェア

印　刷　共同印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電　話　0570-060-555(代表)

本体価格は外箱に表示してあります。

ISBN4-7577-2401-2
Printed In Japan

本製品の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

株式会社エンターブレイン　カスタマーサポート

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

電話：0570－060－555

お問い合わせ受付時間：
月曜日～金曜日(土・日・祝は除く)12：00～17：00

Eメール：support@ml.enterbrain.co.jp

enterbrain